

NGUYỄN THÚY HẰNG – VŨ HOÀNG VÂN

Tổ chức
các dự án



cho trẻ mẫu giáo **5 - 6** tuổi

(Dành cho giáo viên mầm non)

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

MỤC LỤC

	Trang
Lời nói đầu	
PHẦN MỘT: MỘT SỐ VẤN ĐỀ CHUNG VỀ DỰ ÁN STEAM CHO TRẺ MẦM NON	
1. Một số khái niệm cơ bản	
2. Đặc trưng của dự án STEAM	
3. Tổ chức thực hiện dự án STEAM cho trẻ mầm non	
4. Những lưu ý khi lựa chọn và thiết kế dự án STEAM cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi	
PHẦN HAI: GỢI Ý THỰC HIỆN MỘT SỐ DỰ ÁN STEAM	
DỰ ÁN: NGÀY KHAI GIẢNG	
Làm biển tên lớp	
Làm lịch	
DỰ ÁN: ÁNH SÁNG	
Làm màn chiếu rối bóng	
Làm rối bóng	
DỰ ÁN: BẢO VỆ MÔI TRƯỜNG	
Làm thùng đựng rác	
Làm túi đi chợ cho mẹ	
DỰ ÁN: THỂ THAO	
Làm khung thành bóng đá	
Làm trụ bóng rổ	
DỰ ÁN: BÉ VÀO LỚP MỘT	
Làm dụng cụ đựng bút	
Làm sổ lưu bút	

LỜI NÓI ĐẦU

Trong bối cảnh cách mạng công nghiệp 4.0 đang phát triển mạnh mẽ, việc trang bị cho thế hệ tương lai những kỹ năng cần thiết để thích ứng và phát triển là một nhiệm vụ vô cùng quan trọng. Đặc biệt, với trẻ mầm non, giai đoạn đầu đời là thời điểm quan trọng nhất để xây dựng nền tảng cho sự phát triển toàn diện. Việc áp dụng các phương pháp giáo dục tiên tiến vào thực hiện Chương trình Giáo dục mầm non là một trong những công việc có ý nghĩa đối với sự phát triển của trẻ. Bộ sách *Tổ chức các dự án STEAM cho trẻ mẫu giáo (Dành cho giáo viên mầm non)* chính là một công cụ hữu ích giúp giáo viên mầm non đồng hành cùng trẻ trên hành trình đó.

Bộ sách *Tổ chức các dự án STEAM cho trẻ mẫu giáo* gồm 3 cuốn tương ứng với 3 độ tuổi của trẻ mẫu giáo. Trong mỗi cuốn, nhóm tác giả giới thiệu 5 dự án cụ thể. Mỗi dự án được triển khai như sau: xác định các mục tiêu giáo dục phù hợp, các hoạt động khám phá khoa học được tổ chức theo quy trình 5E và các hoạt động thực hành theo quy trình thiết kế kỹ thuật (EDP) cho trẻ.

Đối với trẻ mầm non, học qua chơi và trải nghiệm là phương pháp hiệu quả nhất để kích thích sự tò mò và khơi dậy đam mê học hỏi của trẻ. Cuốn sách *Tổ chức các dự án STEAM cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi (Dành cho giáo viên mầm non)* giới thiệu các dự án STEAM mới, lạ và hấp dẫn với trẻ, khuyến khích trẻ tham gia các hoạt động trải nghiệm phong phú, từ đó cung cấp cho giáo viên mầm non tư liệu hữu ích về cách tổ chức các dự án STEAM cho trẻ mẫu giáo 5 – 6 tuổi.

Nội dung cuốn sách đi sâu vào việc hướng dẫn tổ chức, triển khai các hoạt động thực hành cụ thể thông qua những ví dụ minh họa sinh động; hướng dẫn chi tiết cách lên kế hoạch, chuẩn bị và triển khai các dự án STEAM cho trẻ. Chúng tôi cố gắng cung cấp các phương pháp và kỹ thuật thực tế, dễ áp dụng giúp giáo viên tạo ra môi trường học tập tích cực và kích thích sự sáng tạo của trẻ.

Hi vọng rằng bộ sách này sẽ trở thành nguồn tài liệu quý báu, hỗ trợ giáo viên mầm non trong việc xây dựng và tổ chức các hoạt động STEAM cho trẻ mầm non một cách hiệu quả. Từ đó, đưa STEAM vào giáo dục mầm non giúp trẻ phát triển kỹ năng cần thiết cho tương lai và tạo ra những trải nghiệm học tập đầy thú vị, ý nghĩa.

Chúng tôi xin chân thành cảm ơn sự quan tâm và ủng hộ của độc giả đối với bộ sách này. Mong rằng các thầy, cô giáo mầm non phát huy tinh thần chủ động, sáng tạo trong việc vận dụng những phương pháp giáo dục tiên tiến, góp phần tạo môi trường giáo dục giúp trẻ phát triển toàn diện và phát huy các năng lực, kỹ năng của thế kỷ XXI cho trẻ mầm non.

Nhóm tác giả

PHẦN MỘT

MỘT SỐ VẤN ĐỀ CHUNG VỀ DỰ ÁN STEAM CHO TRẺ MẦM NON

I MỘT SỐ KHÁI NIỆM CƠ BẢN

Thuật ngữ “dự án” trong tiếng Việt hiện nay được sử dụng đồng nghĩa với thuật ngữ “đề án”, trong đó thuật ngữ “dự án” có xu hướng được sử dụng phổ biến hơn.

Đối với trẻ mầm non, dự án học tập được hiểu là hệ thống các hoạt động diễn ra liên tiếp, có sự kế thừa và tiếp nối từ hoạt động này sang hoạt động khác. Có thể thấy rằng, dự án được bắt đầu từ việc đặt ra một vấn đề, một hiện tượng hoặc một tình huống nào đó mà trẻ nhận ra và cần giải quyết để đạt được một mục tiêu nào đó. Dự án học tập sẽ mở ra cơ hội học tập, trải nghiệm, làm giàu thêm vốn kinh nghiệm và những hiểu biết của trẻ, rèn luyện kỹ năng, phát triển các năng lực, từ đó giúp trẻ biết vận dụng linh hoạt các kiến thức, kỹ năng để giải quyết vấn đề và thích ứng tốt với cuộc sống.

STEAM với trẻ mầm non là một phương pháp giáo dục tích hợp năm yếu tố: Khoa học (Science), Công nghệ (Technology), Kỹ thuật (Engineering), Nghệ thuật (Art) và Toán học (Mathematics), được áp dụng trong các hoạt động học tập và khám phá của trẻ từ 3 đến 6 tuổi. Đây là cách tiếp cận giúp trẻ phát triển tư duy sáng tạo, khả năng giải quyết vấn đề, kỹ năng làm việc nhóm và học hỏi qua các hoạt động vui chơi, trải nghiệm thực tế.

Trong cuốn “Học STEM kiểu Mỹ tại nhà”, tác giả Đinh Thu Hồng có viết: “STEAM là những trải nghiệm hoạt động học tập thú vị, chú trọng giao tiếp trong một bài học đơn lẻ căn cứ trên một vấn đề hay trong một dự án gồm nhiều bài học khác nhau và xâu chuỗi với nhau. Cả bài học hoặc dự án đều xuất phát từ thực tiễn; đều gồm các quá trình thiết kế, sáng tạo, phân tích dữ liệu, ứng dụng công cụ của đời sống để tìm ra giải pháp giải quyết vấn đề”.

Dự án học tập có thể là một phần của chương trình giáo dục hoặc một nhiệm vụ độc lập. Trong dự án, trẻ sẽ đóng vai trò trung tâm và hứng thú, tò mò về vấn đề, về đối tượng. Từ sự tò mò đó, trẻ chủ động, tích cực tìm tòi, khám phá, đặt ra các câu hỏi truy vấn, tích cực tìm kiếm, tham gia các hoạt động để tìm ra câu trả lời cho các câu hỏi của mình. Trẻ lưu giữ câu trả lời, sự phát hiện bằng các sơ đồ, mô hình, kí hiệu hoặc bằng những bức tranh, những sản phẩm cụ thể.

Dựa trên những lí luận về giáo dục STEM / STEAM và lí luận về dự án học tập cho trẻ mầm non, trong cuốn sách này, nhóm tác giả nhận định: “Dự án STEAM là một

tập hợp các hoạt động STEAM liên quan đến nhau như: hoạt động khoa học, hoạt động thiết kế, sáng tạo, hoạt động ứng dụng công cụ, đồ dùng để tìm ra cách thức giải quyết các vấn đề, tình huống hoặc những yêu cầu nào đó xuất phát từ cuộc sống thực của trẻ". Dự án STEAM là cơ hội giúp trẻ hình thành các kỹ năng hợp tác, giao tiếp, tư duy phản biện và tính sáng tạo; giúp trẻ vận dụng các kiến thức, kỹ năng linh hoạt trong cách giải quyết các vấn đề, hình thành và phát triển năng lực cần thiết của thể hệ công dân toàn cầu trong giai đoạn cách mạng công nghiệp 4.0.

II ĐẶC TRƯNG CỦA DỰ ÁN STEAM

1. TRẺ LÀ TRUNG TÂM CỦA DỰ ÁN

Khởi đầu cho dự án là những vấn đề, những tình huống và các yêu cầu cần giải quyết. Những yêu cầu đó xuất phát từ hoạt động của trẻ trong thực tế hàng ngày mà trẻ quan tâm. Trẻ phát hiện vấn đề thông qua hoạt động truy vấn, được trực tiếp tham gia chọn nội dung, hoạt động của dự án phù hợp với khả năng, hứng thú của cá nhân để tìm tòi, khám phá, thu thập thông tin từ rất nhiều nguồn khác nhau rồi phân tích, tổng hợp, đánh giá và rút ra tri thức cho mình. Trẻ không chỉ tiếp thu kiến thức về các sự kiện mà còn phải áp dụng lý thuyết vào thực tế, rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề thông qua sự hỗ trợ và định hướng của các giáo viên, chuyên gia và quá trình hoạt động nhóm.

Trẻ được tôn trọng sở thích cá nhân, năng lực nhận thức, giải quyết vấn đề và cách thực hiện hoạt động. Trẻ có cơ hội tiếp cận với những điều mới mẻ, những cơ hội học tập độc đáo, giúp trẻ tự đánh giá được kết quả công việc của mình, tự đánh giá mức độ phát triển của bản thân.

2. ĐẢM BẢO TÍNH THỰC TIỄN

Dự án là chuỗi các hoạt động có liên quan với nhau. Lí do khởi đầu của dự án cũng là mục tiêu kết thúc. Trong quá trình thực hiện dự án, trẻ tiếp thu kiến thức, hình thành kỹ năng thông qua các hoạt động thực tiễn. Do đó, nội dung của dự án luôn là những vấn đề của thực tiễn xã hội. Trẻ khám phá, trải nghiệm và rút ra các kinh nghiệm, kiến thức, kỹ năng; đồng thời áp dụng các kiến thức, kỹ năng đó để trở lại giải quyết hoặc đáp ứng cho những yêu cầu lúc đầu. Ví dụ như trong dự án Ánh sáng, trẻ được trải nghiệm thực tiễn từ việc chiếu đèn vào một số vật xem ánh sáng có thể xuyên qua và không xuyên qua những vật nào, qua đó, trẻ vận dụng đặc điểm này để thiết kế màn chiếu rồi bóng làm đồ dùng trực quan cho hoạt động kể chuyện của trẻ.

3. MANG TÍNH TÍCH HỢP

Bất kỳ một dự án STEAM nào cũng là cơ hội để trẻ tham gia các hoạt động khoa học tìm hiểu về thế giới xung quanh, tổng hợp các kiến thức, kỹ năng.