

- 1.
2. 4. Hiệu quả của SKKN: Tôi đã áp10
3. 6. Hợp tác 30 75 39 97.5 II
4. I. KẾT LUẬN,
5. KIẾN NGHỊ 1. Ý nghĩa của SKKN Giáo dục STEAM trang bị cho học sinh những kiến thức và kỹ năng cần thiết liên quan đến các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật ứng dụng SKKN ở lớp tôi trực tiếp giảng dạy là lớp Mẫu giáo nhỡ B2 (trẻ 4 5 tuổi) Số lượng học sinh khảo sát là 40 trẻ/ lớp. Sau khi thực hiện các biện pháp tôi đã thu được một số kết quả sau: Các nội dung Học sinh lớp B2 đánh giá Đầu năm Tỷ lệ % Cuối Tỷ lệ % năm 1. Sáng tạo 25 62,5 40 100 2. Tự tin 30 75 39 97.5 3. Giải quyết vấn đề 28 70 38 95 4. Kiên trì 24 60 38 95 5. Tập trung 27 67.5 39 97.5 11/t và toán học. Các kiến thức và kỹ năng này phải được tích hợp, lồng ghép và bổ trợ cho nhau giúp học sinh không chỉ hiểu biết về nguyên lý mà còn có thể thực hành và tạo ra được những sản phẩm trong cuộc sống hằng ngày. Giáo dục STEAM sẽ phá đi khoảng cách giữa hàn lâm và thực tiễn, tạo ra những con người có năng lực làm việc một cách sáng tạo. Đối với Khối Mầm non giáo viên sẽ khuyến khích các bé tự do thử sức với nhiều ý tưởng khác nhau, và không để cho cảm giác “sợ sai” kiềm chế khả năng của mình. Giáo viên sẽ là người luôn lắng nghe đa chiều và mang lại cho các em học sinh một nền tảng kiến thức thực tế ngay từ khi còn nhỏ. Với những ưu trội trên, tin rằng STEAM sẽ giúp đào tạo những đứa trẻ với đủ mọi trình độ và khả năng, trở thành những công dân toàn cầu trong chính cộng đồng của mình. 2. Bài học kinh nghiệm Sau một năm học áp dụng việc lồng ghép phương pháp STEAM trong giảng dạy tôi rút ra một số bài học cho bản thân mình. Cần thường xuyên nghiên cứu tài liệu, tự học, tự bồi dưỡng để nâng cao trình độ chuyên môn nghiệp vụ, linh hoạt, sáng tạo, mạnh dạn đưa các phương pháp mới để tổ chức các hoạt động cho trẻ. Xây dựng các dự án phù hợp với nội dung học, đặc điểm tâm sinh lý và sự phát triển của trẻ. Lắng nghe ý kiến đóng góp, xây dựng, rút kinh nghiệm sau mỗi hoạt động để giúp trẻ phát triển tốt hơn. 12/10
6. Thực hiện tốt công tác tuyên truyền, kết hợp với phụ huynh để tạo điều kiện cho trẻ được tham gia vào các hoạt động lồng ghép Steam mọi lúc mọi nơi. 3. Ý kiến đề xuất * Đối với Nhà trường: Ban giám hiệu nhà trường tiếp tục bồi dưỡng về kiến thức, kỹ năng cho giáo viên. * Đối với Phòng giáo dục: 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 13/10