

HƯỚNG DẪN SINH VIÊN CAO ĐẲNG SƯ PHẠM MẦM NON THIẾT KẾ VÀ SỬ DỤNG MÔI TRƯỜNG VẬT CHẤT TRONG TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TẠO HÌNH CÓ CHỦ ĐÍCH CHO TRẺ MẪU GIÁO THEO HƯỚNG TIẾP CẬN GIÁO DỤC STEAM

Trần Thị Thanh Nga
Trường Cao đẳng Vĩnh Phúc
Email: ttnga.82@gmail.com.

Tóm tắt: Trong chương trình đào tạo giáo viên mầm non, học phần Tổ chức hoạt động tạo hình là một học phần chuyên ngành quan trọng giúp sinh viên nắm vững cơ sở lý luận về phương pháp tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mầm non; có những kỹ năng cơ bản về tổ chức các hoạt động tạo hình cho trẻ như kỹ năng lập kế hoạch, tổ chức thực hiện, đánh giá, thiết kế và sử dụng môi trường... Thực tế cho thấy, hiện nay có rất nhiều các phương pháp dạy học hiện đại được ứng dụng vào bậc học mầm non như: Phương pháp giáo dục Montessori, phương pháp tiếp cận Reggio Emilia hay hướng tiếp cận giáo dục STEAM. Những phương pháp dạy học tiên tiến này đang được ứng dụng ngày càng sâu rộng vì vậy việc hướng dẫn sinh viên thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình có chủ đích cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận giáo dục STEAM có ý nghĩa rất quan trọng.

Từ khóa: Môi trường, môi trường vật chất, STEAM, giáo dục STEAM, môi trường vật chất trong giáo dục STEAM.

Nhận bài: 12/12/2025; **Biên tập:** 13/12/2025; **Phản biện:** 14/12/2025; **Duyệt đăng:** 18/12/2025.

1. Đặt vấn đề

Hiện nay, có rất nhiều phương pháp giáo dục hiện đại được ứng dụng trong quá trình tổ chức thực hiện chương trình giáo dục mầm non do vậy chương trình đào tạo giáo viên mầm non của các trường đại học, cao đẳng cũng cần bổ sung những học phần mới, những kiến thức mới có sự cập nhật, nhằm đáp ứng nhu cầu, đòi hỏi của thực tiễn. Tại trường Cao đẳng Vĩnh Phúc, nhóm giảng viên chuyên môn đã xây dựng chương trình chi tiết và viết tập bài giảng cho học phần Một số phương pháp giáo dục mầm non hiện đại để đáp ứng nhu cầu nghiên cứu, học tập của giảng viên và sinh viên. Ngoài ra, thông qua các học phần chuyên ngành, giảng viên bộ môn đã hướng dẫn sinh viên ứng dụng STEAM để các em hiểu và biết cách vận dụng các phương pháp mới một cách sâu sắc hơn. Thông qua hình thức tổ chức hoạt động tạo hình có chủ đích, giáo viên có thể lồng ghép kiến thức về Khoa học (Science), Công nghệ (Technology), Kỹ thuật (Engineering), nghệ thuật (Art) và Toán học (Mathematics) một cách tự nhiên và hiệu quả. Trẻ có cơ hội phát triển tư duy sáng tạo, khám phá, giải quyết vấn đề thông qua việc áp dụng các nguyên tắc STEAM. Giáo dục STEAM đã được các nhà trường lồng ghép vào chương trình chăm sóc, giáo dục trẻ. Việc thiết kế và sử dụng môi trường vật chất nói chung và môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình nói riêng đã được quan tâm và hướng tới tiếp cận giáo dục STEAM tuy nhiên việc áp dụng còn chưa sâu và chưa triệt để. Để nâng cao hiệu quả đào tạo tay nghề cho giáo viên mầm non tương lai, chúng ta cần bồi dưỡng cho sinh viên khả năng thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong

tổ chức hoạt động tạo hình có chủ đích cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận STEAM qua đó góp phần nâng cao chất lượng đào tạo của các trường sư phạm và góp phần nâng cao chất lượng chăm sóc - giáo dục trẻ.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Một số khái niệm

+ Khái niệm “Môi trường”

Theo định nghĩa của UNESCO đưa ra năm 1981: “Môi trường bao gồm toàn bộ các hệ thống tự nhiên và các hệ thống do con người tạo ra, những cái hữu hình (đô thị, hồ chứa,...) và những cái vô hình (tập quán, nghệ thuật,...), trong đó con người sống và bằng lao động của mình, khai thác các tài nguyên thiên nhiên và nhân tạo nhằm thỏa mãn những nhu cầu của mình...” [5, tr 52].

Tác giả Hoàng Phương cho rằng: Theo nghĩa rộng, môi trường của con người là tất cả các nhân tố tự nhiên và xã hội cần thiết cho sự sống, sản xuất của con người như đất, nước, không khí, ánh sáng, sinh vật, tài nguyên khoáng sản... Theo nghĩa hẹp, môi trường sống của con người bao gồm các nhân tố tự nhiên, xã hội trực tiếp tác động đến cuộc sống của con người. [3, tr12]

Như vậy, có thể hiểu khái niệm về môi trường như sau: Môi trường là tất cả những yếu tố vô sinh và hữu sinh xung quanh sinh vật, có mối quan hệ tác động qua lại mật thiết với nhau, ảnh hưởng trực tiếp hoặc gián tiếp đến cuộc sống, sự tồn tại và sự phát triển của các sinh vật.

+ Khái niệm “Môi trường vật chất”

Theo Từ điển Tiếng Việt do Hoàng Phê (chủ biên), khái niệm “môi trường vật chất” có thể được

diễn giải như sau: Môi trường vật chất là toàn bộ các yếu tố vật chất tồn tại xung quanh con người, bao gồm các sự vật, hiện tượng tự nhiên và nhân tạo, có tác động trực tiếp hoặc gián tiếp đến đời sống, hoạt động và sự phát triển của con người cũng như sinh vật.

Môi trường vật chất được xác định là bộ phận cấu thành của môi trường sống, bao gồm toàn bộ các yếu tố vật chất hữu hình như đất, nước, không khí, ánh sáng, tài nguyên thiên nhiên và các cơ sở vật chất do con người tạo ra. Các yếu tố này tạo nên không gian vật chất cụ thể, trực tiếp ảnh hưởng đến điều kiện sống, lao động, học tập và sinh hoạt của con người. Nhiều nhà khoa học cho rằng môi trường vật chất giữ vai trò nền tảng, bởi nó cung cấp các điều kiện vật chất thiết yếu cho sự tồn tại và phát triển của xã hội loài người.

+ Khái niệm “STEAM”

Thuật ngữ STEM là thuật ngữ viết tắt của các từ: Science (Khoa học), Technology (Công nghệ), Engineering (Kỹ thuật) và Mathematics (Toán học). Theo đó, trong thực tiễn đã xuất hiện thêm một số thuật ngữ có nguồn gốc từ cách hiểu tích hợp về STEM như STEAM, tích hợp thêm A - Art [1].

STEAM Là mô hình giáo dục theo hướng tích hợp liên môn, bao gồm Science (Khoa học), Technology (Công nghệ), Engineering (Kỹ thuật), Art (nghệ thuật) và Math (Toán học).

+ Khái niệm “Giáo dục STEAM”

Có nhiều cách tiếp cận khái niệm khác nhau về giáo dục STEAM:

Quan niệm thứ nhất, cứ tổ chức dạy học các môn thuộc lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, toán học có nghĩa là giáo dục STEAM.

Quan niệm thứ hai, coi giáo dục STEAM là định hướng tích hợp từ ít nhất hai lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật toán học trở lên, giúp người học áp dụng các kiến thức của các lĩnh vực vào giải quyết một số vấn đề thực tiễn trong bối cảnh cụ thể. Trong đó, một lĩnh vực có thể là trọng tâm hoặc tất cả các lĩnh vực được lập kế hoạch để được xuất hiện ngang bằng nhau trong chương trình.

Quan niệm thứ ba, định hướng tích hợp xuyên môn của cả 5 lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, toán học nhấn mạnh một cách tiếp cận liên ngành trong quá trình học, giáo viên không còn tập trung vào một lĩnh vực cụ thể mà tập trung vào một vấn đề thực tiễn.

Từ những quan niệm trên, có thể hiểu giáo dục STEAM là quá trình giáo dục có sự tích hợp kiến thức, kỹ năng của hai hay nhiều lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, toán học, nghệ thuật một cách hài hòa theo một dự án/chủ đề chung gắn với thực tiễn, phù hợp với nhận thức, nhu cầu, hứng thú của người học và hướng đến phát triển những năng lực cần thiết cho cuộc sống thực của người học.

+ Môi trường vật chất theo hướng tiếp cận giáo dục STEAM

Môi trường vật chất cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận STEAM gồm có:

Không gian: Bất cứ không gian nào trong trường, lớp mầm non cũng đều có thể được tận dụng làm nơi hoạt động. Không gian học tập, khám phá và sáng tạo, áp dụng giáo dục STEAM. Có thể tạo riêng một phòng dành cho các hoạt động STEAM như STEAM lab (phòng STEAM), Maker space (Không gian sáng tạo).

Học liệu, phương tiện và đồ dùng: Được sắp xếp theo hướng mở, các công cụ, dụng cụ, phương tiện sinh hoạt, học tập được lựa chọn phù hợp với lứa tuổi và sắp xếp an toàn, thuận lợi, sẵn sàng cho việc sử dụng. Các mô hình, tranh ảnh, vật thật được sưu tầm, trưng bày và mời gọi sự tò mò, tìm tòi và mong muốn khám phá. Vật liệu thiên nhiên và tái chế là nguồn học liệu hữu dụng, rẻ tiền và sẵn có tại địa phương cần được khuyến khích thu thập, sử dụng thường xuyên [1].

2.2. Một số giải pháp hướng dẫn sinh viên Cao đẳng mầm non thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ theo hướng tiếp cận giáo dục STEAM

2.2.1. Vai trò của môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận STEAM

Có thể nói, môi trường vật chất giữ vai trò đặc biệt quan trọng trong việc tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận STEAM.

Trước hết, môi trường vật chất là phương tiện kích thích hứng thú, khơi gợi sự tò mò và sáng tạo của trẻ. Với sự đa dạng về màu sắc, chất liệu, chủng loại hướng tới các yếu tố của khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học, môi trường sẽ kích thích sự tò mò, thích khám phá, tìm hiểu cho trẻ. Một môi trường được thiết kế phong phú, hấp dẫn về chất liệu sẽ thu hút sự tham gia một cách tích cực và tự nguyện của trẻ.

Môi trường vật chất góp phần tạo điều kiện giúp trẻ phát triển tư duy STEAM thông qua quá trình quan sát, thử nghiệm, khám phá, điều chỉnh sản phẩm tạo hình. Trẻ được rèn luyện tư duy khoa học, tư duy logic, tư duy sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề.

Môi trường vật chất còn góp phần hỗ trợ phát triển toàn diện cho trẻ về vận động tinh, ngôn ngữ, cảm xúc và kỹ năng xã hội. Trẻ học cách hợp tác, chia sẻ vật liệu, trao đổi ý tưởng và trình bày sản phẩm của mình trước tập thể.

Đối với giáo viên, môi trường vật chất là công cụ hỗ trợ đắc lực trong việc tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng STEAM, giúp giáo viên dễ dàng tích hợp nhiều lĩnh vực giáo dục trong cùng một hoạt động và nâng cao hiệu quả giáo dục.

2.2.2. Nguyên tắc thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình có chủ đích cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận STEAM

Nguyên tắc lấy trẻ làm trung tâm: Môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình cần được

thiết kế trên cơ sở lấy trẻ làm trung tâm. Điều này thể hiện ở việc môi trường phải phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý, độ tuổi, khả năng và nhu cầu của trẻ mẫu giáo. Trẻ được tạo điều kiện để tự do lựa chọn vật liệu, công cụ và cách thức thể hiện sản phẩm tạo hình theo ý tưởng riêng của mình. Giáo viên đóng vai trò là người hướng dẫn, gợi mở, khuyến khích trẻ khám phá và sáng tạo, tránh áp đặt khuôn mẫu cứng nhắc.

Nguyên tắc tích hợp giáo dục STEAM: Thiết kế và sử dụng môi trường vật chất cần tạo điều kiện cho trẻ được trải nghiệm các yếu tố của giáo dục STEAM một cách tự nhiên thông qua hoạt động tạo hình. Trẻ được quan sát, tìm hiểu đặc điểm của vật liệu (khoa học), sử dụng các công cụ tạo hình đơn giản (công nghệ), thực hiện các thao tác lắp ghép, tạo cấu trúc (kỹ thuật), thể hiện ý tưởng thẩm mỹ (nghệ thuật) và so sánh hình dạng, kích thước, số lượng (toán học). Việc tích hợp này giúp trẻ phát triển tư duy toàn diện và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Nguyên tắc đảm bảo an toàn và tính thân thiện: Môi trường vật chất phục vụ hoạt động tạo hình phải đảm bảo an toàn tuyệt đối cho trẻ. Các vật liệu, dụng cụ sử dụng cần được lựa chọn kỹ lưỡng, không sắc nhọn, không độc hại, phù hợp với lứa tuổi. Không gian hoạt động cần thoáng mát, đủ ánh sáng, bố trí hợp lý, tạo cảm giác gần gũi, thân thiện, giúp trẻ yên tâm và hứng thú tham gia hoạt động.

Nguyên tắc linh hoạt và gắn với thực tiễn: Môi trường vật chất cần có tính mở, dễ thay đổi, linh hoạt theo chủ đề và nội dung giáo dục. Việc sử dụng các vật liệu tái chế, vật liệu tự nhiên không chỉ tiết kiệm chi phí mà còn giúp trẻ nhận thức được ý nghĩa của việc bảo vệ môi trường, đồng thời gắn hoạt động tạo hình với cuộc sống hằng ngày của trẻ.

2.2.3. Các hình thức tổ chức hoạt động tạo hình có chủ đích cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận giáo dục STEAM

Ứng dụng STEAM là phương pháp giáo dục tiên tiến, phù hợp với thực tiễn. Việc lồng ghép STEAM trong tổ chức hoạt động tạo hình làm cho hoạt động của trẻ trở nên mới mẻ, trẻ được thoải mái thể hiện sự sáng tạo, được hợp tác trong nhóm bạn, trẻ được trình bày ý kiến, được chia sẻ ý tưởng. Mục tiêu của việc tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ theo định hướng tiếp cận STEAM không phải là để đưa trẻ trở thành những nhà toán học, nhà khoa học, hay những kỹ thuật viên... mà là hình thành cho trẻ những kỹ năng mềm trong thời đại công nghệ. Việc tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mầm non theo hướng tiếp cận giáo dục STEAM thường sử dụng những quy trình khám phá tích cực như sau:

Quy trình tìm tòi, khám phá theo tiến trình nghiên cứu khoa học (Scientific method)

Quy trình thiết kế kỹ thuật EDP (Engineering design process)

Theo các nguồn tài liệu, cả quy trình 5E, 6E... và quy trình EDP đều có thể áp dụng trong tổ chức

hoạt động tạo hình cho trẻ mầm non, tùy thuộc vào mục tiêu và đặc điểm của từng hoạt động.

Quy trình 5E: Thường được sử dụng trong các hoạt động khám phá, tìm hiểu về các khái niệm, hiện tượng, sự vật trong thế giới xung quanh. Quy trình này giúp trẻ xây dựng kiến thức thông qua các hoạt động trải nghiệm, khám phá, giải thích, mở rộng và đánh giá.

Quy trình EDP: Thường được sử dụng trong các hoạt động thiết kế, kỹ thuật, trong đó trẻ phải giải quyết một vấn đề cụ thể, tạo ra một sản phẩm hoặc một giải pháp. Quy trình này tập trung vào việc phát triển tư duy thiết kế, kỹ năng giải quyết vấn đề và khả năng sáng tạo của trẻ.

Trong hoạt động tạo hình, cả hai quy trình đều có thể được áp dụng. Cụ thể là nếu hoạt động giúp trẻ khám phá đặc tính của màu sắc, vật liệu, kỹ thuật tạo hình khác nhau, quy trình 5E có thể phù hợp hơn. Nếu hoạt động yêu cầu trẻ làm ra sản phẩm tạo hình hoặc giải quyết một vấn đề cụ thể (ví dụ: tạo ra một mô hình nhà, một đồ chơi), quy trình EDP có thể được ưu tiên.

2.2.4. Yêu cầu về thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận STEAM

Yêu cầu về thiết kế môi trường vật chất cần được thiết kế khoa học, hợp lý, có sự phân chia rõ ràng các khu vực như góc tạo hình, khu vực vật liệu mở, khu trưng bày sản phẩm của trẻ. Việc bố trí cần đảm bảo tính thẩm mỹ, sinh động, tạo không gian học tập hấp dẫn và thuận tiện cho trẻ hoạt động.

Yêu cầu về vật liệu Vật liệu sử dụng trong hoạt động tạo hình cần đa dạng, phong phú, dễ sử dụng và có tính mở, cho phép trẻ khai thác theo nhiều cách khác nhau. Ưu tiên sử dụng vật liệu tái chế, vật liệu tự nhiên, vừa thân thiện với môi trường vừa kích thích khả năng sáng tạo của trẻ.

Yêu cầu về sử dụng môi trường vật chất trong quá trình tổ chức hoạt động, giáo viên cần hướng dẫn trẻ cách sử dụng môi trường vật chất một cách an toàn, hiệu quả, đồng thời tạo cơ hội cho trẻ được trải nghiệm, thử nghiệm, chấp nhận sai sót và tự điều chỉnh. Môi trường cần được thường xuyên làm mới, thay đổi theo chủ đề để duy trì hứng thú cho trẻ.

2.2.5. Một số giải pháp hướng dẫn sinh viên cao đẳng mầm non thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận giáo dục STEAM

Trước hết, cần trang bị cho sinh viên hệ thống kiến thức lý luận cơ bản về thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận giáo dục STEAM. Sinh viên cần hiểu rõ đặc điểm hoạt động tạo hình ở lứa tuổi mẫu giáo, bản chất và mục tiêu của giáo dục STEAM, cũng như vai trò của môi trường vật chất trong việc hỗ trợ trẻ khám phá, sáng tạo và trải nghiệm. Việc trang bị kiến thức này được

thực hiện thông qua các học phần chuyên môn tại trường sư phạm, kết hợp với việc tự học, nghiên cứu tài liệu, tiếp cận các nguồn thông tin đa dạng và học tập thực tế tại các cơ sở giáo dục mầm non. Qua đó, sinh viên nắm được các yêu cầu về thiết kế môi trường vật chất phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ và định hướng STEAM trong hoạt động tạo hình có chủ đích.

Thứ hai, giảng viên cần tăng cường tổ chức cho sinh viên thực hành thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong quá trình đào tạo. Hoạt động thực hành được lồng ghép trong các học phần chuyên ngành như Tổ chức hoạt động tạo hình, Làm đồ chơi, cũng như thông qua các cuộc thi làm đồ dùng dạy học và đồ chơi sáng tạo. Những hoạt động này tạo điều kiện để sinh viên vận dụng kiến thức lý thuyết vào thực tiễn, thiết kế môi trường vật chất theo hướng STEAM và sử dụng môi trường đó trong các giờ học giả định. Đặc biệt, việc hướng dẫn sinh viên khai thác vật liệu mở, vật liệu tái chế trong thiết kế môi trường tạo hình không chỉ góp phần phát triển tư duy sáng tạo mà còn hình thành ý thức bảo vệ môi trường.

Bên cạnh thực hành tại trường sư phạm, sinh viên cần được tăng cường trải nghiệm thực tế tại các trường mầm non. Trong thời gian kiến tập, thực tập, sinh viên có cơ hội trực tiếp thiết kế và sử dụng môi trường vật chất theo hướng tiếp cận STEAM khi tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ. Đồng thời, sinh viên được tham gia các hoạt động như xây dựng mô hình góc tạo hình, lập kế hoạch tổ chức hoạt động theo định hướng STEAM, dự giờ và phân tích các giờ dạy mẫu. Những trải nghiệm này giúp sinh viên củng cố kiến thức, nâng cao kỹ năng nghề nghiệp và khả năng vận dụng lý thuyết vào thực tiễn giáo dục mầm non..

Thứ ba, cần tổ chức đánh giá, nhận xét, phản hồi thường xuyên đối với các sản phẩm và hoạt

động thực hành của sinh viên. Việc nhận xét, đánh giá thường xuyên và kịp thời giúp sinh viên rút kinh nghiệm, điều chỉnh và hoàn thiện kỹ năng thiết kế, sử dụng môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình có chủ đích theo hướng STEAM.

3. Kết luận

Thiết kế và sử dụng môi trường vật chất trong tổ chức hoạt động tạo hình có chủ đích cho trẻ mẫu giáo theo hướng tiếp cận giáo dục STEAM là nhiệm vụ quan trọng, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục mầm non. Việc hướng dẫn sinh viên Cao đẳng Sư phạm Mầm non nắm vững các nguyên tắc, yêu cầu và giải pháp thiết kế, sử dụng môi trường vật chất không chỉ giúp sinh viên nâng cao năng lực nghề nghiệp mà còn đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong giai đoạn hiện nay. Qua đó, góp phần hình thành thể hệ giáo viên mầm non có tư duy sáng tạo, linh hoạt và đáp ứng tốt yêu cầu giáo dục trẻ theo hướng phát triển toàn diện ■

Tài liệu tham khảo

- [1]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2022). *Tài liệu tập huấn: Ứng dụng phương pháp giáo dục quốc tế trong thực hiện chương trình giáo dục mầm non*.
- [2]. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2023). *Ứng dụng giáo dục STEAM trong thực hiện chương trình giáo dục mầm non*.
- [3]. Hoàng Thị Phương (2019). *Giáo dục môi trường cho trẻ mầm non*. Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội.
- [4]. Hoàng Phê (1998). *Từ điển tiếng Việt*. Nxb. Khoa học xã hội.
- [5]. Nguyễn Thanh Thuý (2008). *Môi trường của chúng ta*. Nxb. Giáo dục.
- [6]. Lê Thanh Thủy (2008). *Phương pháp tổ chức hoạt động tạo hình cho trẻ mầm non*. Nxb. Đại học Sư phạm Hà Nội.

Guiding preschool education college students in designing and using the physical environment to organize purposeful visual arts activities for preschool children through a STEAM education approach

Tran Thi Thanh Nga

Vinh Phuc College - Email: ttnga.82@gmail.com.

Abstract: In the preschool teacher training program, the course on organizing visual arts activities is an important specialized course that helps students master the theoretical basis of methods for organizing visual arts activities for preschool children. It also develops essential competencies for implementing such activities, including planning, facilitation, assessment, and the design and use of learning environments. In practice, a variety of contemporary pedagogical approaches are being applied in preschool education today, such as the Montessori method, the Reggio Emilia approach, and the STEAM education approach. These advanced teaching methods are being applied more and more widely, therefore guiding students in designing and using physical environments in organizing purposeful arts activities for preschool children using a STEAM educational approach is of great importance.

Keywords: Environment, physical environment, STEAM, STEAM education, physical environment in STEAM education.