

Thực trạng nhận thức về mục tiêu tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5 – 6 tuổi theo định hướng STEAM của giáo viên mầm non tại quận Tân Phú, thành phố Hồ Chí Minh

Trần Thị Nhuận*

*HVCH Trường ĐH Sư phạm - Đại học Huế

Received: 8/8/2023; Accepted: 11/8/2023; Published: 16/8/2023

Abstract: In fact, in recent years, organizing scientific discovery activities for 5-6-year-old children in preschools in Tan Phu district, Ho Chi Minh City has been selected by preschools to build and not avoid difficulties and obstacles in the implementation process. In addition, the organization and implementation of educational activities for children of the school have not yet received much attention from parents. Parents have not had much time to coordinate in implementing measures to educate children together with the school. jointly create conditions and opportunities for children to consolidate knowledge, practice and practice skills regularly.

Keywords: Reality, perception

1. Đặt vấn đề

Giáo dục STEM chuyển sang STEAM đã bắt đầu trong vài năm gần đây và đang tiến lên như một phương thức tiếp cận giáo dục mới nhằm đáp ứng nhu cầu của nền kinh tế thế kỷ 21. STEAM tận dụng lợi ích của STEM, thông qua nghệ thuật, đưa STEM lên một tầm cao mới: Cho phép ngay cả trẻ lứa tuổi mầm non cũng có thể tiếp cận và phát triển toàn diện.

Thực tiễn trong những năm gần đây, tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non tại quận Tân Phú, thành phố Hồ Chí Minh đã được các trường mầm non lựa chọn triển khai xây dựng và không tránh khỏi những khó khăn, vướng mắc trong quá trình thực hiện. Bên cạnh đó, việc tổ chức, triển khai hoạt động giáo dục cho trẻ của các trường vẫn chưa được phụ huynh quan tâm, phụ huynh chưa có nhiều thời gian để phối kết hợp thực hiện các biện pháp giáo dục cho trẻ cùng với nhà trường, cùng tạo điều kiện, cơ hội cho trẻ được củng cố kiến thức, ôn luyện, rèn các kỹ năng thường xuyên. Do đó chất lượng và hiệu quả các hoạt động của nhà trường chưa cao. Do vậy, việc tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non theo định hướng STEAM sẽ phát huy tính tích cực, nuôi dưỡng óc tò mò thích khám phá cho trẻ vì trong quá trình hoạt động trẻ được thực hành, trải nghiệm, tương tác với các hoạt động khám phá.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Một số khái niệm

2.1.1. Khái niệm STEAM

STEAM là thuật ngữ viết tắt của các từ Science

(Khoa học), Technology (Công nghệ), Engineering (Kỹ thuật) và Mathematics (Toán học)

STEAM là thuật ngữ rút gọn được sử dụng khi bàn đến các chính sách phát triển về Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật và Toán học của Mỹ. Thuật ngữ này lần đầu tiên được giới thiệu bởi Quỹ Khoa học Mỹ (NSF) vào năm 2001. Trước đó, năm 1990, NSF dùng thuật ngữ SMET tuy nhiên thuật ngữ này có cách phát âm giống từ “SMUT” (một từ có ý nghĩa không tích cực), vì vậy SMET sau nay được đổi thành STEAM.

Hiện nay thuật ngữ STEAM được dùng trong hai ngữ cảnh khác nhau đó là ngữ cảnh giáo dục và ngữ cảnh nghề nghiệp.

Trong ngữ cảnh giáo dục, nói đến STEAM là muốn nhấn mạnh đến sự quan tâm của nền giáo dục đối với các môn Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật và Toán học. Quan tâm đến việc tích hợp các môn học trên gắn với thực tiễn để nâng cao năng lực cho người học. Giáo dục STEAM có thể được hiểu và diễn giải ở nhiều cấp độ như: chính sách STEAM, chương trình STEAM, nhà trường STEAM, môn học STEAM, bài học STEAM hay hoạt động STEAM.

Trong ngữ cảnh nghề nghiệp, STEAM được hiểu là nghề nghiệp thuộc các lĩnh vực Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật và Toán học, ví dụ: Nhóm ngành nghề về CNTT; Y sinh; Kỹ thuật, Điện tử và Truyền thông...

Tùy từng ngữ cảnh khác nhau mà STEAM được hiểu như là các môn học hay các lĩnh vực.

2.1.2. Giáo dục STEAM

Từ khái niệm STEAM, giáo dục STEAM được hiểu: “Giáo dục STEAM là một quan điểm dạy học

theo tiếp cận liên ngành từ hai trong các lĩnh vực Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật và Toán học trở lên. Trong đó nội dung học tập được gắn với thực tiễn, PPDH theo quan điểm dạy học định hướng hành động”.

2.2. Thực trạng nhận thức về mục tiêu tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5 – 6 tuổi theo định hướng STEAM của giáo viên mầm non

Nhận thức có vai trò định hướng cho hoạt động tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5 – 6 tuổi theo định hướng STEAM của giáo viên mầm non. Quá trình thực hiện khảo sát thực trạng bằng bảng hỏi, chúng tôi thu nhận được kết quả như sau:

Bảng 2.1. Nhận thức về mục tiêu tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5 – 6 tuổi theo định hướng STEAM của giáo viên mầm non.

TT	Nhận thức về mục tiêu tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5 – 6 tuổi theo định hướng STEAM của giáo viên mầm non	Điểm trung bình	Độ lệch chuẩn	Thứ hạng
MT1	Tò mò tìm tòi, khám phá các sự vật, hiện tượng xung quanh như đặt câu hỏi về sự vật, hiện tượng: Tại sao có mưa?...	4.42	0.712	2
MT2	Phối hợp các giác quan để quan sát, xem xét và thảo luận về sự vật, hiện tượng như sử dụng các giác quan khác nhau để xem xét lá, hoa, quả... và thảo luận về đặc điểm của đối tượng.	4.45	0.696	1
MT3	Làm thử nghiệm và sử dụng công cụ đơn giản để quan sát, so sánh, dự đoán, nhận xét và thảo luận. Ví dụ 1: Quan sát thử nghiệm: môi trường sống của thực vật (gieo hạt/trồng cây được tưới nước và không tưới; cây phát triển cần ánh sáng,... theo dõi và so sánh sự phát triển.) Ví dụ 2: Thí nghiệm thực tế vòng tuần hoàn của nước bằng các công cụ từ phòng thí nghiệm.	4.37	0.740	4
MT4	Thu thập thông tin về đối tượng bằng nhiều cách khác nhau: xem sách tranh ảnh, băng hình, trò chuyện và thảo luận.	4.33	0.832	6
MT5	Phân loại các đối tượng theo những dấu hiệu khác nhau.	4.33	0.715	6
MT6	Nhận xét được mối quan hệ đơn giản của sự vật, hiện tượng. Ví dụ: “Nắp cốc có những giọt nước do nước nóng bốc hơi”	4.35	0.641	5
MT7	Giải quyết vấn đề đơn giản bằng các cách khác nhau.	4.40	0.779	3
MT8	Nhận xét, thảo luận về đặc điểm, sự khác nhau, giống nhau của các đối tượng được quan sát.	4.33	0.696	6
MT9	Thể hiện hiểu biết về đối tượng qua hoạt động chơi, âm nhạc và tạo hình	4.32	0.674	7
Cronbach Alpha				

Qua bảng khảo sát cho thấy, hầu hết các giáo viên sau khi có kết quả về thực trạng nhận thức mục tiêu, chúng tôi tiến hành phỏng vấn tập trung vào lí do vì sao các giáo viên đánh giá các mục tiêu trên là quan

trọng, điều đáng chú ý là kết quả phỏng vấn về lí do vì sao “Phối hợp các giác quan để quan sát, xem xét và thảo luận về sự vật, hiện tượng như sử dụng các giác quan khác nhau để xem xét lá, hoa, quả... và thảo luận về đặc điểm của đối tượng” và “Phối hợp các giác quan để quan sát, xem xét và thảo luận về sự vật, hiện tượng như sử dụng các giác quan khác nhau để xem xét lá, hoa, quả... và thảo luận về đặc điểm của đối tượng” được nhiều người đánh giá là mục tiêu quan trọng trong tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5 – 6 tuổi theo định hướng STEAM của giáo viên mầm non. Tiêu biểu như ý kiến của GV có mã GV 01 lí giải rằng: *Vì hoạt động khám phá khoa học nào chúng ta cũng cần tìm hiểu, khai thác về đặc điểm chung và riêng của các sự vật, hiện tượng. Để tổ chức được hoạt động khám phá, chúng ta phải nắm được những nguyên lí hoạt động của sự vật, hiện tượng thì mới có giải pháp phù hợp*” hay như ý kiến giáo viên khác mã GV 02 lí giải “Hai mục tiêu này quan trọng và dễ tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5-6 tuổi vì hoạt động này trẻ được tự mình khám phá mọi thứ bằng mọi giác quan, tạo được hứng thú tích cực, trẻ được tự thử nghiệm, được sử dụng học cụ đơn giản để trải nghiệm tìm kiếm về các sự vật hiện tượng và mối quan hệ giữa các sự vật hiện tượng trong tự nhiên, trong cuộc sống,... Khi tổ chức cho trẻ tham gia các hoạt động thử nghiệm phù hợp sẽ giúp trẻ tích cực khi tham gia hoạt động khám phá theo định hướng STEAM cũng như giải quyết vấn đề bằng các cách khác nhau”.

3. Kết luận

Giáo dục STEAM là một phương thức giáo dục nhằm trang bị cho HS những kiến thức khoa học gắn liền với ứng dụng của chúng trong thực tiễn, qua đó phát triển cho HS năng lực phát hiện và giải quyết vấn đề cùng với những năng lực khác tương ứng... (Tạ Kim Chi, 2020). Do đó, giáo dục STEAM trong dạy học là việc làm rất cần thiết trong bối cảnh hiện nay, đặc biệt là đối với GDMN. Kết quả khảo sát thực trạng nhận thức về mục tiêu tổ chức hoạt động khám phá khoa học cho trẻ 5 – 6 tuổi theo định hướng STEAM của giáo viên mầm non đạt mức trung bình. Đây là cơ sở khoa học để có thể đưa ra những giải pháp khác phục hạn chế trong việc giáo dục STEAM ở những giai đoạn tiếp theo.

Tài liệu tham khảo

1. Bộ GD-ĐT (2019). Tài liệu tập huấn cán bộ quản lí, giáo viên về xây dựng chủ đề giáo dục Steam trong giáo dục trung học (Lưu hành nội bộ).
2. Bộ GD-ĐT (2021). Thông tư số 01/VBHN-BGDĐT ngày 13/4/2021 ban hành Chương trình giáo dục mầm non.