

Đề xuất quy trình tích hợp STEAM trong tổ chức hoạt động làm quen tác phẩm văn học cho trẻ 4-5 tuổi

Chu Đình Kiên*, Hồ Thị Kim Phượng**

*TS, Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

**SV, Khoa Giáo dục Mầm non, Trường Đại học Sư phạm, Đại học Đà Nẵng

Received: 22/2/2024; Accepted: 2/3/2024; Published: 29/3/2024

Abstract: Integrating STEAM education into preschool activities, especially in familiarizing children with literary works, is an effective method of improving education and suitable to the requirements of innovating teaching methods. It not only helps children access knowledge comprehensively but also encourages children's multi-dimensional, creativity development and their application in the field of literature to real life. Instead of just focusing on reading and understanding the story, children are encouraged to think more deeply about the aspects of science, technology, engineering and mathematics that can be applied in the story. This article focuses on proposing a process for integrating STEAM in organizing activities for 4-5 years old children to familiarize themselves with literary works in kindergarten to support teachers in their teachings.

Keywords: Integrating education, STEAM, familiarizing with literature, 4-5 years old children

1. Đặt vấn đề

Hiện nay việc thực hiện giáo dục STEAM trong tổ chức hoạt động cho trẻ làm quen với tác phẩm văn học là một xu hướng mới mẻ nhưng tiềm năng, tuy nhiên vẫn chưa được triển khai mạnh mẽ như mong đợi. Mặc dù còn tồn tại những thách thức, việc thực hiện giáo dục STEAM trong tổ chức hoạt động cho trẻ làm quen với tác phẩm văn học vẫn đáng giá và có tiềm năng lớn để tạo ra một môi trường học tập tích cực và phát triển toàn diện cho trẻ. Trong các hoạt động chăm sóc giáo dục trẻ nói chung và hoạt động giáo dục STEAM cho trẻ mầm non nói riêng, giáo viên (GV) đóng vai trò vô cùng quan trọng quyết định đến chất lượng, hiệu quả. GV là người có ảnh hưởng lớn đến sự tích hợp các yếu tố STEAM trong sự phát triển chương trình giáo dục của nhà trường đến với trẻ. Trẻ mầm non có thể đạt được mức độ hiểu biết STEAM cao hơn khi được hỗ trợ cụ thể thông qua các hoạt động được lập kế hoạch, kích thích, phát triển phù hợp. Vì vậy, cần xây dựng chương trình giáo dục STEAM cho trẻ mầm non chất lượng, thiết kế, tổ chức được các hoạt động cho trẻ làm quen với tác phẩm văn học thông qua giáo dục STEAM phù hợp theo đặc điểm của trẻ mầm non.

2. Nội dung

2.1. Nguyên tắc đề xuất quy trình

2.1.1. Nguyên tắc đảm bảo tính mục tiêu

Mục tiêu của tích hợp giáo dục STEAM là cung cấp cho người học các kiến thức và kỹ năng từ 5 lĩnh vực: Science (Khoa học), Technology (Công

nghệ), Engineering (Kỹ thuật), Art (Nghệ thuật) và Mathematics (Toán học) cho trẻ mầm non, dạy cho trẻ làm sao suy nghĩ một cách sáng tạo để giải quyết các vấn đề trong hoạt động cho trẻ làm quen tác phẩm văn học. Vì vậy, đề đề xuất quy trình tích hợp giáo dục STEAM có hiệu quả cần nhiều yếu tố, và đặc biệt phải đảm bảo mục tiêu của chương trình giáo dục mầm non đề ra.

2.1.2. Nguyên tắc đảm bảo tính khoa học

Trong quá trình giáo dục STEAM cho trẻ làm quen với tác phẩm văn học (LQVTPVH), việc đảm bảo tính khoa học là yếu tố quan trọng nhằm tạo ra một môi trường học tập chất lượng và đáng tin cậy. Quy trình này bắt đầu từ việc xác định mục tiêu giáo dục rõ ràng, chọn lựa tác phẩm văn học phù hợp, và thiết kế các hoạt động dựa trên nguyên lý khoa học và nội dung của câu chuyện. Mỗi hoạt động được kiểm chứng và lặp lại để đảm bảo tính chính xác và độ tin cậy của kết quả. Đồng thời, việc đo lường và đánh giá sự tiến bộ của trẻ qua các phương tiện đo lường phù hợp cũng rất quan trọng. Khuyến khích sự thảo luận và phản hồi giữa trẻ em và GV để củng cố kiến thức và khuyến khích sự phát triển ngôn ngữ và tư duy phê phán. Cuối cùng, việc đánh giá và cải thiện quy trình giúp đảm bảo tính khoa học và hiệu quả của quá trình giáo dục STEAM.

2.1.3. Nguyên tắc đảm bảo tính sư phạm

Trong quy trình giáo dục STEAM cho trẻ LQVTPVH, việc đảm bảo tính sư phạm là chìa khóa quan trọng để đảm bảo hiệu quả và tính khoa học của

quá trình học. Nguyên tắc này bao gồm việc xác định mục tiêu giáo dục rõ ràng để định hướng cho quá trình học, lựa chọn tác phẩm văn học phù hợp với độ tuổi và mức độ phát triển của trẻ, thiết kế các hoạt động có mục tiêu và phản ánh sự kết hợp hài hòa giữa các lĩnh vực STEAM, tạo cơ hội cho sự tham gia tích cực của trẻ em, đánh giá và phản hồi định kỳ để đảm bảo hiệu quả, cũng như liên tục cải tiến quy trình dựa trên phản hồi và đánh giá. Điều này giúp tạo ra một môi trường học tập chất lượng và phát triển toàn diện cho trẻ em.

2.1.4. Nguyên tắc đảm bảo tính đa dạng, phong phú

Trong đề xuất quy trình giáo dục STEAM cho trẻ LQVTPVH, nguyên tắc đảm bảo tính đa dạng và phong phú là một trong những yếu tố quan trọng nhất để tạo ra một môi trường học tập sáng tạo và thú vị. Qua việc kết hợp các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học, trẻ em được khuyến khích khám phá và hiểu biết về thế giới xung quanh một cách toàn diện và sâu sắc. Tính đa dạng và phong phú trong quy trình giáo dục này được thể hiện qua việc lựa chọn các tác phẩm văn học đa dạng từ nhiều thể loại và văn hóa khác nhau, từ truyện cổ tích đến câu chuyện khoa học viễn tưởng.

2.1.5. Nguyên tắc đảm bảo tính thực tiễn, phù hợp với trình độ nhận thức

Trong quy trình giáo dục STEAM cho trẻ LQVTPVH, nguyên tắc đảm bảo tính thực tiễn và phù hợp với trình độ nhận thức là trụ cột quan trọng nhằm đảm bảo sự hiệu quả và ý nghĩa của trải nghiệm học tập. Bằng cách lựa chọn cẩn thận các tác phẩm văn học phù hợp với khả năng hiểu biết của trẻ, kết hợp với các hoạt động thực hành đơn giản và sinh động, quy trình giáo dục sẽ trở nên gần gũi và có ý nghĩa hơn đối với trẻ.

2.2. Quy trình tích hợp STEAM trong tổ chức hoạt động làm quen tác phẩm văn học cho trẻ 4-5 tuổi

Trong môi trường giáo dục mầm non, việc tích hợp giáo dục STEAM vào hoạt động giúp trẻ phát triển toàn diện và sáng tạo. Đồng thời, việc LQVTPVH cũng giúp trẻ khám phá văn hóa và tư duy sâu sắc hơn. Đề xuất này nhằm tạo ra một quy trình cụ thể để kết hợp cả hai yếu tố này cho trẻ 4-5 tuổi ở trường mầm non. Sau khi nghiên cứu về cơ sở lý luận và thực tiễn đề xuất quy trình tích hợp giáo dục STEAM trong tổ chức hoạt động cho trẻ 4-5 tuổi LQVTPVH, chúng tôi đề xuất quy trình thiết kế hoạt động giáo dục STEAM qua các bước được thể hiện như sau:

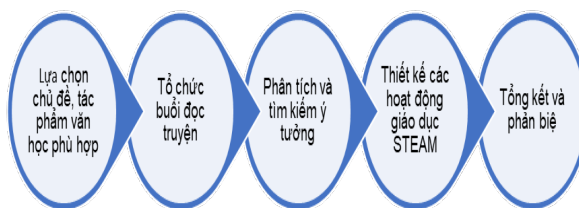
Bước 1: Chọn tác phẩm văn học phù hợp

Bước 2: Tổ chức buổi đọc truyện

Bước 3: Phân tích và tìm kiếm ý tưởng

Bước 4: Thiết kế các hoạt động giáo dục STEAM

Bước 5: Tổng kết và phản biện



Sơ đồ: Quy trình thiết kế hoạt động giáo dục STEAM

Bước 1: Lựa chọn chủ đề, tác phẩm văn học phù hợp

Lựa chọn chủ đề và tác phẩm văn học phù hợp cho lứa tuổi mầm non là một quá trình quan trọng và đòi hỏi sự cân nhắc kỹ lưỡng. Trong môi trường giáo dục mầm non, việc này không chỉ nhằm mục đích giới thiệu văn học cho trẻ một cách đúng đắn mà còn để khơi gợi sự tò mò, sự sáng tạo và phát triển toàn diện cho trẻ. Mỗi độ tuổi có những đặc điểm và nhu cầu phát triển khác nhau.

Ngoài ra, cần xem xét khi lựa chọn chủ đề và tác phẩm văn học phù hợp cho trẻ 4-5 tuổi qua ngôn ngữ và hình ảnh. Câu chuyện nên sử dụng ngôn ngữ đơn giản, dễ hiểu và có hình ảnh sinh động, thú vị để thu hút sự chú ý của trẻ. Hình ảnh trong tác phẩm cũng nên minh họa rõ ràng cho câu chuyện và giúp trẻ hình dung được tình huống và nhân vật trong truyện. Tác phẩm được chọn cần tạo điều kiện cho sự tương tác và thảo luận giữa GV và trẻ, cũng như giữa các em với nhau. Việc này giúp trẻ hiểu sâu hơn về nội dung của câu chuyện, phát triển kỹ năng giao tiếp và học hỏi từ nhau.

Lựa chọn tác phẩm có thể kết hợp với các hoạt động STEAM như thực hành, nghiên cứu, xây dựng và nghệ thuật. Việc này giúp trẻ áp dụng kiến thức từ tác phẩm vào thực tế và phát triển kỹ năng sáng tạo và tư duy logic.

Bước 2: Tổ chức buổi đọc truyện

Tổ chức buổi đọc truyện cho trẻ không chỉ là việc đơn giản là đọc truyện mà còn là một cơ hội để khơi gợi sự tò mò và tư duy sáng tạo của các em. Mục tiêu của buổi đọc truyện không chỉ là để trẻ nghe câu chuyện mà còn là để mở ra một khoảng gian tưởng tượng, khám phá và học hỏi. Qua việc kể chuyện, trẻ được đưa vào thế giới phong phú của trí tưởng tượng, nơi mà họ có thể nhìn nhận, suy nghĩ và cảm nhận về các tình huống và nhân vật trong câu chuyện.

Một yếu tố quan trọng trong buổi đọc truyện là khả năng kích thích trẻ thảo luận và đặt câu hỏi về nội dung của câu chuyện. Thông qua việc đặt câu hỏi, GV có thể mở ra những cuộc thảo luận sôi nổi và động não, giúp trẻ phát triển kỹ năng tư duy phản biện và xây dựng luận điểm. Các câu hỏi lần lượt được đặt ra như: "Tại sao nhân vật lại làm như vậy?" hay "Bạn

nghĩ mình sẽ làm gì trong trường hợp này?”. Không chỉ khuyến khích trẻ suy nghĩ sâu hơn về cốt truyện mà còn giúp trẻ hiểu rõ hơn về các giá trị, quyết định và hành động của nhân vật.

Buổi đọc truyện không chỉ là một hoạt động giáo dục mà còn là một trải nghiệm thú vị và ý nghĩa cho trẻ. Qua việc tham gia vào các cuộc thảo luận và trả lời câu hỏi, trẻ được khuyến khích phát triển tư duy sáng tạo, khả năng tưởng tượng và kỹ năng xã hội, tạo nên một môi trường học tập tích cực và đầy ý nghĩa.

Bước 3: Phân tích và tìm kiếm ý tưởng

Hướng dẫn trẻ phân tích và tìm kiếm ý tưởng về các khía cạnh của câu chuyện là một quá trình quan trọng giúp trẻ phát triển tư duy sáng tạo và kỹ năng xử lý thông tin. Khi tiếp cận một câu chuyện, trẻ không chỉ đơn thuần nghe và hiểu nội dung mà còn được khuyến khích tìm hiểu và suy ngẫm về các yếu tố phức tạp bên trong câu chuyện. Đồng thời, việc mở rộng ra các vấn đề liên quan đến STEAM như sự tương tác giữa các nhân vật, môi trường, hoặc giải quyết vấn đề cũng là cách giúp trẻ kết nối kiến thức với thực tế và phát triển kỹ năng sống.

Khi hướng dẫn trẻ phân tích và tìm kiếm ý tưởng, GV hoặc người hướng dẫn có thể sử dụng các phương pháp khuyến khích tư duy sáng tạo. Đầu tiên, họ có thể khuyến khích trẻ tưởng tượng và đặt câu hỏi về những khía cạnh không rõ ràng trong câu chuyện. Ví dụ, họ có thể hỏi: “Bạn nghĩ tại sao nhân vật này lại làm như vậy?”, “Có cách nào khác để giải quyết vấn đề không?”, “Nếu bạn là nhân vật, bạn sẽ làm gì trong tình huống này?”.

Thông qua việc tìm kiếm ý tưởng và phân tích các khía cạnh của câu chuyện, trẻ không chỉ phát triển kỹ năng tư duy sáng tạo và phản biện mà còn kết nối kiến thức với thực tế và phát triển kỹ năng sống. Việc mở rộng ra các vấn đề liên quan đến STEAM giúp trẻ hiểu rõ hơn về quan hệ giữa các lĩnh vực khoa học và cuộc sống hàng ngày, từ đó khuyến khích họ trở thành những người học suốt đời và tìm kiếm giải pháp sáng tạo cho các thách thức trong cuộc sống.

Bước 4: Thiết kế các hoạt động giáo dục STEAM

Bước 5: Tổng kết và phản biện

Tổng kết các kết quả và trải nghiệm từ các hoạt động STEAM không chỉ là cách để đánh giá sự tiến bộ của trẻ mà còn là cơ hội để họ tự tin và tự nhận thức về những gì mình đã học được. Qua việc khuyến khích trẻ phản biện về cách họ áp dụng kiến thức và kỹ năng từ các hoạt động vào cuộc sống hàng ngày của mình, chúng ta không chỉ giúp trẻ hiểu sâu hơn về ý nghĩa của việc học mà còn khuyến khích họ trở thành những người học tự chủ và có trách nhiệm.

Trong quá trình tổng kết, GV hoặc người hướng

dẫn có thể tổ chức các buổi thảo luận nhóm hoặc các hoạt động ghi chú để trẻ có thể chia sẻ và thể hiện quan điểm của mình về những gì họ đã học được từ các hoạt động STEAM. Việc này không chỉ giúp trẻ củng cố kiến thức mà còn tạo ra một không gian mở để họ thể hiện sự tự tin và khả năng giao tiếp.

Ngoài ra, GV cũng có thể khuyến khích trẻ thực hiện các hoạt động ghi chú cá nhân, nơi mà họ có thể tự đánh giá và phản ánh về những điều họ đã học được và cách mà kiến thức và kỹ năng đó có thể áp dụng vào cuộc sống hàng ngày của họ. Việc này giúp trẻ phát triển kỹ năng tự nhận thức và tự quản lý học tập, từ đó tạo ra một nền tảng vững chắc cho sự phát triển toàn diện của họ.

Tóm lại, việc tổng kết các kết quả và trải nghiệm từ các hoạt động STEAM và khuyến khích trẻ phản biện về cách áp dụng kiến thức và kỹ năng vào cuộc sống hàng ngày của họ không chỉ là cách để đánh giá sự tiến bộ mà còn là cơ hội để phát triển nhận thức và tự chủ trong học tập. Điều này giúp trẻ xây dựng nền tảng vững chắc cho sự thành công trong tương lai và trở thành những công dân tích cực và sáng tạo trong xã hội.

3. Kết luận

Văn học là nghệ thuật ngôn từ cho nên việc cảm thụ tác phẩm văn học là một quá trình hoạt động tâm lý hết sức phức tạp. Nó gồm các hoạt động cảm giác, xúc giác, nhận thức và nó còn huy động cả thể giới tình cảm con người. Việc tổ chức cho trẻ LQVTPVH với sự đa dạng trong phương pháp và hình thức tổ chức là điều cần thiết. Đặc biệt đối với trẻ 4-5 tuổi thì lại càng có ý nghĩa đặc biệt vì nó phát huy các khả năng tư duy sáng tạo ngôn ngữ cũng như việc vận dụng hiểu biết về thể giới xung quanh vào thực tiễn giao tiếp có văn hóa hàng ngày của trẻ. Việc vận dụng quy trình STEAM vào hoạt động cho trẻ LQVTPVH cần sự linh hoạt, sáng tạo của GV, không nên gò bó, rập khuôn khiến cho hoạt động trở nên cứng nhắc, không có hiệu quả.

Tài liệu tham khảo

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021). *Văn bản số: 01/VBHN-BGDĐT, ngày 13/04/2021 về Chương trình Giáo dục mầm non* (Ban hành kèm theo Thông tư ban hành Chương trình Giáo dục mầm non).
2. Lê Thị Bắc Lý, Lê Thị Ánh Tuyết (2008). *Giáo trình Phương pháp cho trẻ mầm non làm quen với tác phẩm văn học*. Nxb Giáo dục Việt Nam. Hà Nội.
3. Văn Thị Minh Tư, Chu Thị Hồng Nhung, Nguyễn Thu Hường (2022). *Tích hợp giáo dục STEAM trong tổ chức hoạt động cho trẻ làm quen tác phẩm văn học ở trường mầm non*, Trường Đại học Giáo dục, Đại học Quốc gia Hà Nội.