



BỒI DƯỠNG ỨNG DỤNG PHƯƠNG PHÁP STEAM



KHÁI NIỆM

I. KHÁI NIỆM STEAM

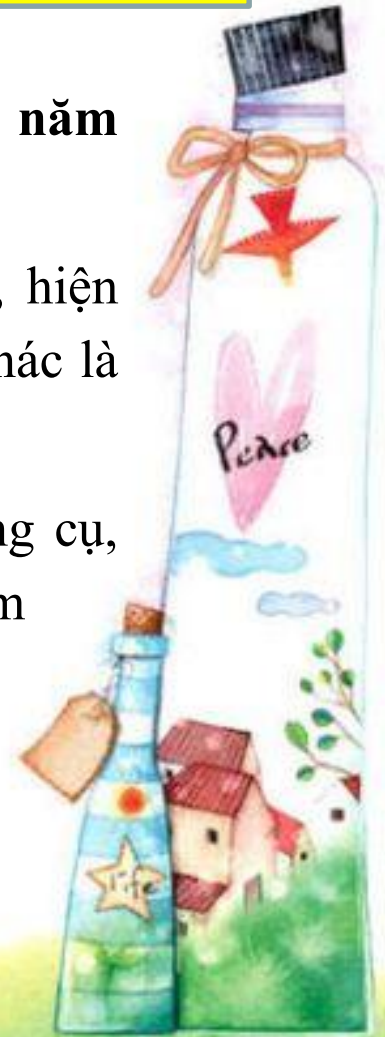
Giáo dục STEAM là một cách tiếp cận liên ngành trong quá trình học, trong đó các khái niệm học thuật mang tính nguyên tắc được lồng ghép với các bài học trong thế giới thực. Ở đó, các học sinh áp dụng các kiến thức trong khoa học, công nghệ, kỹ thuật và toán vào trong các bối cảnh cụ thể, giúp kết nối giữa trường học, cộng đồng, nơi làm việc và các tổ chức toàn cầu, để từ đó phát triển các năng lực trong lĩnh vực STEAM và có thể góp phần vào cạnh tranh trong nền kinh tế mới.

KHÁI NIỆM

- Thuật ngữ STEAM là chữ viết tắt bằng Tiếng Anh của năm chữ:

+ Science (Khoa học): Là hệ thống tri thức về các quy luật, hiện tượng tự nhiên có được thông qua trải nghiệm (Hay nói cách khác là Đặc điểm, tính chất, công dụng, quy trình hoạt động)

+ Technology (Công nghệ): Là việc sử dụng tất cả những công cụ, thiết bị, phương tiện trong quá trình triển khai tạo thành sản phẩm



KHÁI NIỆM

+ **Engineering (Kỹ thuật)**: Là nói đến cách làm, là khả năng giải quyết vấn đề thực tiễn cuộc sống bằng cách thiết kế hệ thống hay xây dựng quy trình thực hiện (quy trình sản xuất). Sử dụng kỹ năng tạo hình để tạo ra sản phẩm (Dạy trẻ biết cách làm và quy trình làm ra một vật (Hay nói cách khác là kỹ thuật sử dụng vật liệu, công cụ để làm ra sản phẩm)

+ **Art (Nghệ thuật)**: Là các hoạt động của trẻ như tô màu, vẽ, xé dán, trang trí, sắp đặt, gấp, cắt, miết để làm cho sản phẩm có giá trị thẩm mỹ

+ **Math (Toán)**: Là áp dụng các kỹ năng toán học như đếm, đo, hình dạng, kích thước, không gian, quy luật sản xuất.. vào chế tạo sản xuất ra sản phẩm.

ĐẶC TRƯNG CƠ BẢN CỦA GIÁO DỤC STEAM

- + Giáo dục STEAM giúp trẻ hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề
 - + Giáo dục STEAM giúp người học có được phong cách học tập khám phá, sáng tạo
 - + Giáo dục TEAM là các hoạt động mang tính thực hành và trải nghiệm tạo ra sản phẩm
 - + Giáo dục STEAM gắn liền với thực tiễn cuộc sống
 - + Giáo dục STEAM hướng tới phát triển các kỹ năng của công dân trong thế kỷ 21



HOẠT ĐỘNG STEAM – DỰ ÁN STEAM



HOẠT ĐỘNG STEAM

I. QUY TRÌNH 5E (Là hoạt động nhận thức)

E1. Thu hút

* *Mục đích:* Giúp người học hào hứng khám phá về nội dung của giờ học, khơi gợi sự tò mò, chú ý, tạo ra nhu cầu tìm hiểu với nội dung giờ học giúp người học kết nối (tạo ra mối liên hệ từ những điều đã biết, khả năng có thể làm) với những kiến thức hoặc trải nghiệm trước

* *Hoạt động gợi ý:* GV có thể sử dụng linh hoạt một số hoạt động sau để thu hút trẻ:

- Quan sát sự vật, hiện tượng trong môi trường xung quanh
- Xem Video
- Kể chuyện
- Sử dụng tình huống có vấn đề
- Thực hành





HOẠT ĐỘNG STEAM

E2: Khám phá

* *Mục đích:* Tạo cho trẻ một môi trường trải nghiệm , trẻ chủ động làm việc cùng nhau khám phá các ý tưởng thông qua các hoạt động trải nghiệm và các cuộc điều tra thực tế với kế hoạch cụ thể dưới sự hướng dẫn, định hướng của giáo viên, trẻ tự tìm hiểu, làm sáng tỏ các kiến thức liên quan tới nội dung giờ học.

* *Hoạt động gợi ý:*

- Thí nghiệm
- Quan sát
- Thử nghiệm
- Đọc sách
- Ghi chép lại bằng kí hiệu, mô hình, sơ đồ

HOẠT ĐỘNG STEAM

E3: Giải thích

**Mục đích:* Giúp trẻ tổng hợp kiến thức mới và đặt câu hỏi để làm rõ thêm về các khái niệm và quy trình đang tìm hiểu. Giáo viên tạo điều kiện cho học sinh được trình bày, miêu tả hoặc phân tích các trải nghiệm thu nhận được ở bước khảo sát. GV cung cấp khái niệm và kỹ năng mới cho trẻ.

Hoạt động gợi ý:

Từng nhóm trẻ trình bày (bằng lời, bằng hình vẽ..)

Các nhóm trao đổi, thảo luận : đặt câu hỏi - phản biện giữa các nhóm

GV thảo luận với trẻ về những khái niệm/ thuật ngữ mới

HOẠT ĐỘNG STEAM

E4: Củng cố - mở rộng

* *Mục đích:* Trẻ áp dụng những điều đã học vào việc tạo ra sản phẩm, phát triển thêm kiến thức và kỹ năng mới

* *Hoạt động gợi ý:*

- Chế tạo 1 sản phẩm theo quy trình Thiết kế kỹ thuật (sản phẩm có thể là kiến trúc mới hoặc công nghệ mới)
- Đọc sách
- Xem băng hình
- Chế tạo sản phẩm nâng cao (sử dụng các chất liệu khác nhau, các yêu cầu khác nhau)

HOẠT ĐỘNG STEAM

E5: Đánh giá

* *Mục đích*: Đánh giá kiến thức và kỹ năng của trẻ bởi cả giáo viên và học sinh dưới dạng bài kiểm tra hoặc dưới dạng câu hỏi nhanh

* *Hoạt động gợi ý*:

- Quan sát quá trình trẻ hoạt động (khi trẻ thảo luận, trình bày kết quả, chế tạo sản phẩm..)
- Đánh giá theo "*sổ ghi chép*" của trẻ
- Đánh giá sản phẩm của trẻ
- Đánh giá sự sáng tạo của trẻ
- Trẻ tự đánh giá theo các tiêu chí

TÍCH HỢP STEAM THEO QUY TRÌNH 5 E VÀO KẾ HOẠCH GIÁO DỤC

•Mục tiêu giáo dục năm học

- Lựa chọn mục tiêu giáo dục chủ đề, thiết kế hoạt động học Steam phù hợp

| TT HP | Mục tiêu năm | Nội dung năm | PTCT | Nội dung chủ đề | Hoạt động chủ đề |
|----------|--|--|----------------|--|---|
| 254 | Biết một số đặc điểm nổi bật và cách sử dụng đồ dùng, đồ chơi quen thuộc | Đặc điểm nổi bật, công dụng, cách sử dụng đồ dùng, đồ chơi | NDCT+S TEAM | Đặc điểm nổi bật, công dụng, cách sử dụng đồ dùng, đồ chơi trong lớp | - Trò chuyện về đặc điểm một số loại đồ chơi ở trường mầm non. - Giới thiệu các góc chơi và cách chơi 1 số loại đồ chơi trong lớp. |
| 260 | Biết tên, đặc điểm, công dụng của một số PTGT quen thuộc | Tên, đặc điểm, công dụng của một số PTGT quen thuộc | NDCT+S TEAM | Tên, đặc điểm, công dụng của một số PTGT đường bộ | Tiết học steam: Khám phá về xe ô tô |
| 270 | Biết đặc điểm nổi bật và ích lợi của con vật, quen thuộc | Đặc điểm nổi bật và ích lợi của con vật, quen thuộc | NDCT+S TEAM | Đặc điểm nổi bật và ích lợi của con sống trong GĐ | Hoạt động steam: KP sự lớn lên của gà con |

TÍCH HỢP STEAM THEO QUY TRÌNH 5 E VÀO KẾ HOẠCH GIÁO DỤC

1. Kế hoạch hoạt động nhánh chủ đề

- Đối với hoạt động Steam theo quy trình 5E tiến hành phân khám phá trong 1 tiết

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| Thứ 2/6/3/2023 PTTC VĐCB: Chuyên bắt bóng sang 2 bên theo hàng dọc | Thứ 3/7/3/2023 PTNT Nhận biết nhóm có 5 đối tượng. Đếm đến 5 | Thứ 4/8/3/2023 PTTM Dạy KNCH Bài hát: Đường em đi | Thứ 5/9/3/2023 PTNN Dạy thơ: Quà 8/3 | Thứ 6/10/3/2023 PTTM Nặn đèn tín hiệu giao thông |
| Thứ 2/13/3/2023 PTTC VĐCB: Trườn chui qua cổng | Thứ 3/14/3/2023 PTNT Hoạt động Steam: Khám phá về xe ô tô (E2, E3) | Thứ 4/15/3/2023 PTNN Truyện kể: Xe lu và xe ca | Thứ 5/16/3/2023 PTTM Làm xe ô tô | Thứ 6/17/3/2023 PTTM Dạy KNVĐ: VTT: Đoàn tàu nhỏ xíu |

TÍCH HỢP STEAM THEO QUY TRÌNH 5 E VÀO KẾ HOẠCH GIÁO DỤC

- Đối với hoạt động Steam được tiến hành trong 2 tiết

+ *Hoạt động học*

| | | | | | |
|----------------|------------------------|---|-----------------------------------|------------------------|-----------------------------------|
| động học | <i>Ngày 11/04</i> | <i>Ngày 12/04</i> | <i>Ngày 13/04</i> | <i>Ngày 14/04</i> | <i>Ngày 15/04</i> |
| | KP MTXQ | <i>Thảm mỹ</i> | <i>Ngôn ngữ</i> | <i>Thảm mỹ</i> | Thể chất |
| Nhánh 2 | <i>Tìm hiểu về gió</i> | <i>Đạy kỹ năng ca hát bài: Tôi là gió</i> | <i>Kể chuyện: Gió và mặt trời</i> | <i>Làm chong chóng</i> | <i>VECB: Chạy chậm 100 - 120m</i> |
| | <i>(E2, E3)</i> | | | | |

TÍCH HỢP STEAM THEO QUY TRÌNH 5 E VÀO KẾ HOẠCH GIÁO DỤC

+ Hoạt động ngoài trời

Chơi ngoài trời.

| | | | | | | | |
|--|---------|--|---|--|--|---|--|
| | | | | | | | |
| | Nhánh 2 | Ngày 11/ 04 - Quan sát nhận biết gió thổi qua lá cờ. | Ngày 12/4 Thí nghiệm: Nhận biết: Vật bay - không bay. | Ngày 13/4 Quan sát nhận biết gió thổi qua lá cây | Ngày 14/4 Quan sát: khu vườn chong chống. | Ngày 15/4 - Quan sát nhận biết gió thổi qua lá cờ. | |

7

| tt | Hoạt động | Phân phối vào các ngày trong tuần | | | | | Ghi chú |
|----|-----------|--|---|---|---|--|---------|
| | | Thứ 2 | Thứ 3 | Thứ 4 | Thứ 5 | Thứ 6 | |
| | | - TCVD: Bong bóng xà phòng - Chơi tự chọn: Khu vực số 1 | (E2, E3) - TCVD: Đua thuyền bằng gió - Chơi tự chọn: Khu vực số 3 | - TCVD: Đi kiểm chua la - Chơi tự chọn: Khu vực số 4 | - TCVD: Xi ba khoai - Chơi tự chọn: Khu vực số 5 | - TCVD: Mèo đuổi chuột - Chơi tự chọn: Khu vực số 2 | |

CHU TRÌNH KỸ THUẬT EDP (Là hoạt động thẩm mỹ)

- Chu trình thiết kế kỹ thuật là một quá trình mà nhóm trẻ (nhóm kỹ sư nhí) tiến hành khi giải quyết một vấn đề, nhiệm vụ nào đó trong quá trình học tập.
- Chu trình thiết kế kỹ thuật là cơ hội trẻ “làm việc nhóm” và “thiết kế” nên vai trò của giáo viên là làm thế nào để khuyến khích trẻ làm việc cùng nhau, lắng nghe, tôn trọng ý tưởng của các bạn khác, thống nhất chọn phương án thực hiện.

- Chu trình bao gồm các bước :

* Bước 1: Hỏi

- Nhận biết vấn đề, nhiệm vụ thực tiễn cần giải quyết là gì?
- Sản phẩm đạt được cần đảm bảo tiêu chí gì?



CHU TRÌNH KỸ THUẬT EDP (Là hoạt động thẩm mỹ)

* **Bước 2: Tưởng tượng**

- Suy nghĩ, đề xuất các ý tưởng: các thành viên trong nhóm suy nghĩ về nhiệm vụ, mục tiêu thiết kế
- Chọn phương án tối ưu cho sản phẩm cần thiết kế
- Hình dung trong đầu sản phẩm sẽ tạo ra

***Bước 3: Lên kế hoạch:**

- Sơ đồ hóa ý tưởng: Thiết kế bản vẽ, sơ đồ cho sản phẩm sẽ tạo ra (hình dạng, màu sắc, đặc điểm cấu tạo, công dụng)

* Bước 4: Thực hiện

- Chế tạo sản phẩm theo bản vẽ, sơ đồ
- Điều chỉnh thiết kế ban đầu để sản phẩm tốt hơn, phù hợp với các tiêu chí và mục đích thiết kế

* Bước 5: Chia sẻ kết quả

- Trình bày sản phẩm của nhóm: tên gọi, mục đích, hiệu quả sử dụng
- Chia sẻ cách làm: giai đoạn hoàn thành sản phẩm
- Chia sẻ về phương án cải tiến nếu được làm lại

1. Mục tiêu giáo dục (Tương tự như hoạt động theo quy trình 5E)

2. Cách đưa vào kế hoạch chủ đề nhánh

- Bước 1, bước 2, bước 3 của chu trình thiết kế kỹ thuật EDP

(*thực hiện từ buổi chiều hôm trước, trước khi thực hiện hoạt động*)

+ Kế hoạch hoạt động chiều

| | | | | |
|--|---|--|---|---|
| - Truyện đọc: Một phen sợ hãi. - Trò chơi: Ô tô về bên. - Bài thơ: ô tô tải | - Làm quen bài thơ: Mẹ dẫn bé qua đường - Nghe hát: - Hướng dẫn trẻ tự thực hiện 1 số công việc đơn giản như: Đi tất/ găng tay. | Bước 1: Hỏi về cách làm xe ô tô. Bước 2: Trẻ tưởng tượng về cách làm ô tô và trình bày ý tưởng Bước 3: Thiết kế xe ô tô | - Bước 5 (Cải tiến) Thiết kế xe ô tô đồ chơi từ các vật liệu bé chọn (cải tiến nếu có) | - Biểu diễn văn nghệ nêu gương cuối tuần. |
|--|---|--|---|---|

ỨNG DỤNG HOẠT ĐỘNG STEAM EDP VÀO KẾ HOẠCH GIÁO DỤC

- **Bước 4: Chế tạo** (Thực hiện hoạt động theo Chu trình thiết kế kỹ thuật EDP “Chế tạo ô tô” vào hoạt động học)

| | | | | |
|---|--|---|--|--|
| <i>Thứ 2/13/3/2023</i> PTTC VĐCB: Trườn chui qua cổng | <i>Thứ 3/14/3/2023</i> PTNT Hoạt động Tìm hiểu về ô tô | <i>Thứ 4/15/3/2023</i> PTNN Truyện kể: Xe lu và xe ca | <i>Thứ 5/16/3/2023</i> PTTM Hoạt động Steam EDP Làm xe ô tô | <i>Thứ 6/17/3/2023</i> PTTM Dạy KNVĐ: VTT: Đoàn tàu nhỏ xíu |
|---|--|---|--|--|

ỨNG DỤNG HOẠT ĐỘNG STEAM EDP VÀO KẾ HOẠCH GIÁO DỤC

- **Bước 5: Cải tiến** (thực hiện vào chiều thứ 5 sau khi thực hiện chu trình thiết kế kỹ thuật EDP “Chế tạo ô tô”)

+ Kế hoạch hoạt động chiều

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| Thứ 2/13/3/2023 <ul style="list-style-type: none">- Truyện đọc: Một phen sợ hãi.- Trò chơi: Ô tô về bên.- Bài thơ: ô tô tải | Thứ 3/14/3/2023 <ul style="list-style-type: none">- Làm quen bài thơ: Mẹ dẫn bé qua đường- Nghe hát:- Hướng dẫn trẻ tự thực hiện 1 số công việc đơn giản như: Đi tất/ găng tay. | Thứ 4/15/3/2023 <p>Bước 1: Hỏi về cách làm xe ô tô.</p> <p>Bước 2: Trẻ tưởng tượng về cách làm ô tô và trình bày ý tưởng</p> <p>Bước 3: Thiết kế xe ô tô</p> | Thứ 5/16/3/2023 <p>- Bước 5 (Cải tiến)</p> <p>Thiết kế xe ô tô đồ chơi từ các vật liệu bé chọn (cải tiến nếu có)</p> | Thứ 6/17/3/2023 <ul style="list-style-type: none">- Biểu diễn văn nghệ nêu gương cuối tuần. |
|--|--|---|---|--|

1. Kế hoạch hoạt động Steam (Có phụ lục kèm theo)

DỰ ÁN STEAM (Mô hình dạy học 6E)

- Mô hình dạy học 6E là một phương pháp/hình thức dạy học trong đó giáo viên tổ chức cho trẻ nghiên cứu sâu về một vấn đề/ một đề tài cụ thể có trong thực tiễn, kết hợp giữa lý thuyết và thực hành được thực hiện và điều hành bởi chính trẻ nhỏ.
- Dự án có thể thực hiện trong thời gian ngắn, dài tùy thuộc vào nhu cầu mong muốn của trẻ và điều kiện nghiên cứu (Thời gian tổ chức 1 dự án có thể là 1 tuần, 2 tuần hoặc 1 tháng)

1. Xác định dự án từ mục tiêu chương trình khung

| TTC M | TT CĐ | Mục tiêu chủ đề | Nội dung năm | | | PTC T | Nội dung chủ đề | Hoạt động chủ đề | Tài nguyên học liệu |
|----------|----------|---|--------------|------------------|--------------|----------|------------------|---|------------------------|
| | | | Nguồn | Nội dung | Nguồn | | | | |
| 19 | | Trẻ nhận biết và phân biệt được đặc điểm, ích lợi của gió | ĐP- STEAM | Đặc điểm của gió | ĐP- STEAM | | Đặc điểm của gió | - <i>Tiết học: Bé khám phá gió</i> - <i>Dự án: Làm chong chóng</i> | |

DỰ ÁN STEAM (Mô hình dạy học 6E)

- Gợi ý một số dự án theo kế hoạch năm học trẻ 4-5 tuổi

| Stt | Chủ đề | Dự án | Thời gian thực hiện (1 tuần) |
|-----|----------------|--|------------------------------|
| 1 | Trường mầm non | - Đèn lồng trung thu | 2 tiết |
| 2 | Bản thân | - Kính đeo mắt | 2 tiết |
| 3 | Gia đình | - Xây một ngôi nhà | 2 tiết |
| 4 | Nghề nghiệp | - Cây thông Noel | 2 tiết |
| 5 | Thực vật | - Tìm hiểu nguyên liệu làm xôi ngũ sắc | 2 tiết |
| 6 | Động vật | - Các loại cá | 2 tiết |
| 7 | Giao thông | - Những chiếc thuyền | 2 tiết |
| 8 | Tái chế | - Tìm hiểu về túi giấy | 2 tiết |
| 9 | HTTN | - Khám phá về chuông gió | 2 tiết |
| 10 | QH - ĐN - BH | - Khám phá về nón lá | 2 tiết |

DỰ ÁN STEAM (Mô hình dạy học 6E)

2. Quy trình dạy học theo dự án Steam (Mô hình 6E)

- * E1: Thu hút, gắn kết
- * E2: khám phá
- * E3: Giải thích
- * E4: chế tạo
- * E5: Củng cố, mở rộng
- * E6: Đánh giá

3. Các giai đoạn thực hiện dự án

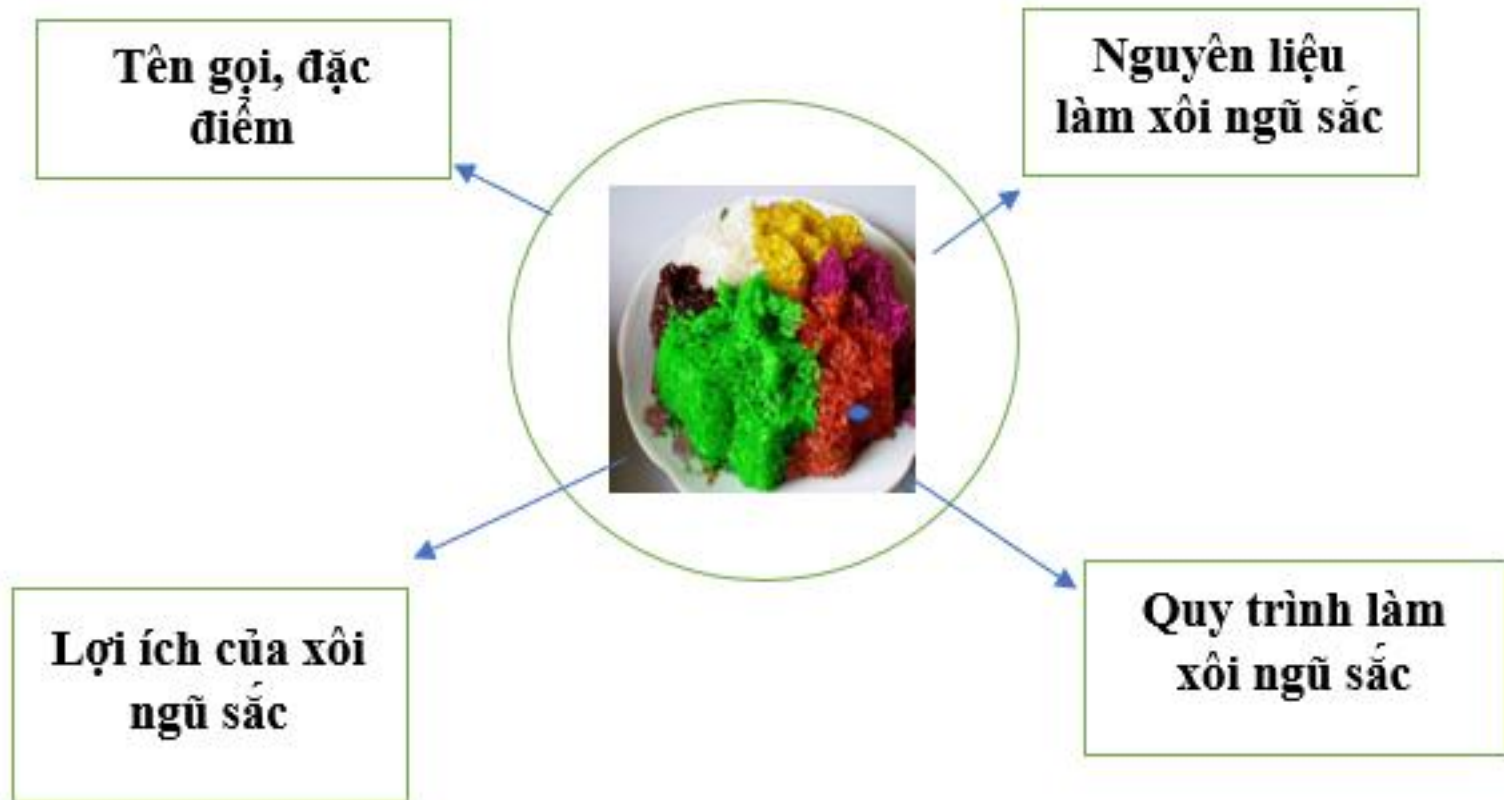
3.1. *Xây dựng mạng nội dung của dự án*

- Lựa chọn tối tượng của dự án để đưa ra mạng nội dung cho phù hợp

DỰ ÁN STEAM (Mô hình dạy học 6E)

sát

1.2 Mạng nội dung của dự án (Xôi ngũ sắc)



=> Phân mạng nội dung giáo viên trình bày ra bảng để trẻ quan

sát)

DỰ ÁN STEAM (Mô hình dạy học 6E)

1.2. Xây dựng mạng hoạt động

| Các quy trình | Hoạt động | Biên chế vào thời điểm thực trong kế hoạch |
|---|---|---|
| Mở dự án * E1: Thu hút, gắn kết | <i>1.1. Tạo tình huống có vấn đề đưa dự án đến cho trẻ</i> <i>1.2. Khảo sát kiến thức nền của trẻ</i> <i>1.3. Viết thư ngỏ cho phụ huynh</i> | - Đưa vào chiều thứ 6 của tuần trước khi thực hiện tuần dự án - Đưa các nội dung trò chuyện vào hoạt động trò chuyện đón trả trẻ |
| Triển khai dự án * E2: Khám phá | - Thực hiện theo quy trình 5E + Nhằm mục đích gì? + Các hoạt động khám phá: Trải nghiệm điều tra nhằm sáng tỏ kiến thức dưới sự hướng dẫn của giáo viên. | - Thường thực hiện vào hoạt động học, hoạt động ngoài trời, Hoạt động chiều |
| * E3: Giải thích | - Trẻ giải thích, chia sẻ hiểu biết của mình về những gì trẻ làm được, học được | - Có thể lồng ghép vào các thời điểm trong ngày. |
| * E4: Chế tạo | - Thực hiện theo quy trình EDP | - Thường thực hiện theo |
| * E5: Cùng cố, mở rộng | - Trẻ áp dụng những điều đã học được vào các tình huống hoàn cảnh mới để tạo ra sản phẩm | - Thường thực hiện vào HĐ vui chơi, HĐ chiều (trẻ về tham khảo ý kiến cha mẹ.....) |
| Đóng dự án * E6: Đánh giá | - Đánh giá kiến thức và kỹ năng của trẻ do cô và trẻ cùng đánh giá | - Thường thực hiện vào buổi chiều thứ 6 kết thúc dự án |

CÁC BƯỚC THỰC HIỆN DỰ ÁN STEAM

1. Bước 1: Mở dự án (E1)

1.1. Tạo tình huống có vấn đề đưa dự án đến cho trẻ (Có nhiều cách)

- + Tình huống thực tế
- + Câu chuyện
- + Phương tiện trực quan
- + Câu đố

=> Nảy sinh vấn đề cần giải quyết

VD: Tình huống thực tế: Sắp tới nhà trường tổ chức hoạt động trải nghiệm “Bé vui đón tết, các lớp sẽ tìm hiểu và tạo ra một số sản phẩm đặc sản của quê hương => Lớp mình lựa chọn món đặc ăn gì? Cô hướng trẻ đến dự án “Làm xôi ngũ sắc”

CÁC BƯỚC THỰC HIỆN DỰ ÁN STEAM

1.2. Khảo sát kiến thức nền của trẻ

- Khảo sát kiến thức nền của trẻ bằng hệ thống câu hỏi
- Giáo viên ghi lại những ý kiến của trẻ
- Nhóm thành các điều trẻ đã biết và muốn biết
- Giáo viên có thể đặt thêm câu hỏi phản biện, gợi mở giúp trẻ đặt câu hỏi hướng đến những điều trẻ cần biết (GV muốn trẻ biết) đặc biệt là câu hỏi điều tra với các mục đích rõ rệt

VD: Làm thế nào để tạo thành xôi ngũ sắc, các con lấy nguyên liệu gì để tạo ra màu xôi

- Kỹ thuật sử dụng câu hỏi (Có 5 dạng câu hỏi 5W1H)

VD: Câu hỏi về xôi ngũ sắc

* 5W

- Dạng 1 (What)- (Cái gì): Đây là gì? Đã biết những gì về xôi ngũ sắc? Con muốn biết gì về xôi ngũ sắc? Xôi ngũ sắc có những màu gì? Dùng nguyên liệu gì để tạo ra xôi ngũ sắc?

CÁC BƯỚC THỰC HIỆN DỰ ÁN STEAM

- Dạng 2: (Were)- (Ở đâu): Lấy màu ở đâu?
- Dạng 3: (Wy)- (Tại sao): Tại sao xôi lại có những màu này
- Dạng 4: (When)- (Khi nào): Xôi chín khi nào?
- Dạng 5: (Who) - (Ai): Ai có thể giúp chúng ta ?

* 1H

- (How)- Như thế nào: Làm như thế nào để lấy màu? Làm thế nào để gạo chín? Làm thế nào để xôi có màu sắc? ..

= > **Lưu ý không nhất thiết phải dùng cả 6 câu hỏi trong quá trình khảo sát**

CÁC BƯỚC THỰC HIỆN DỰ ÁN STEAM

+ *Thực hiện trong chiều thứ 6 tuần trước khi thực hiện dự án*

| Ngày | Phân phối vào các ngày trong tuần | | | | | Ghi chú |
|----------------|--|---|--|--|---|---------|
| | Thứ 2 | Thứ 3 | Thứ 4 | Thứ 5 | Thứ 6 | |
| Nhánh 1 | <i>Ngày 4/4</i> - Cho trẻ chơi trò chơi ghép hình | <i>Ngày 05/04</i> - Trò chuyện cùng trẻ về các nguồn ánh sáng. | <i>Ngày 06/04</i> - Cân đo lần 3. Khám sức khỏe lần 2. | <i>Ngày 07/04</i> - Biểu diễn bài hát Mây trắng mây đen | <i>Ngày 08/04</i> - Mở dự án: + Tạo tình huống đưa dự án đến + Khảo sát kiến thức nền của trẻ, giao nhiệm vụ cho trẻ + Viết thư ngỏ gửi phụ huynh | |

CÁC BƯỚC THỰC HIỆN DỰ ÁN STEAM

+ Tích hợp nội dung trong đón trả trẻ.

| | Thứ 2 | Thứ 3 | Thứ 4 | Thứ 5 | Thứ 6 |
|---------------|---|-------|-------|-------|-------|
| 1 Đón trả trẻ | <p>* Tuyên truyền, trao đổi với phụ huynh:</p> <ul style="list-style-type: none">- Trao đổi về tình hình sức khỏe của trẻ- Nhắc nhở phụ huynh ký sổ xác nhận tình hình sức khỏe của trẻ.- Tuyên truyền phụ huynh phối hợp thực hiện dự án Steam: Ủng hộ nguyên vật liệu, cung cấp kiến thức cho trẻ, dự xem sản phẩm của trẻ.- Tuyên truyền về sản phẩm của dự án <p>* Hoạt động:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cho trẻ xem tranh ảnh và trò chuyện với trẻ về chủ đề đang thực hiện.- Xem tranh ảnh, video về các loại thực phẩm sạch và thực phẩm ôi thiu, cách phòng tránh khi sử dụng thực phẩm bẩn. Xem tranh ảnh và thực hành nhặt trang phục theo mùa.- Theo dõi và gắn bảng đơn giản về thời tiết.- Trò chuyện và thảo luận về thứ tự các ngày trong tuần. Xem video về các HTTN- Trò chơi “ai tinh mắt hơn” - Trò chuyện hiện tượng gió thổi (E1). Trò chuyện về vật liệu làm chong chóng- Cho trẻ nghe và đọc các bài thơ, câu chuyện: Sơn tinh thủy tinh, Gió, Mùa xuân đến rồi- Hát những bài hát về chủ đề: Mây trắng mây đen, Tôi là gió | | | | |
| | <p>Khởi động: Cô cho trẻ đi theo đội hình vòng tròn và đi với các kiểu đi khác nhau: Đi thường,</p> | | | | |

CÁC BƯỚC THỰC HIỆN DỰ ÁN STEAM

2. Bước 2: Triển khai dự án (E2,E3,E4, E5)

+ Hoạt động học

| | | | | | | | | |
|---|---------------|---------|---|---|---|---|--|--|
| 3 | Hoạt động học | | nắm ngang bằng 1 tay/2 tay. | lượng trong phạm vi 10. Làm quen số 10. | | | | |
| | | Nhánh 2 | <p><i>Ngày 11/04</i> KP MTXQ</p> <p>Tìm hiểu về gió (E2, E3)</p> | <p><i>Ngày 12/04</i> <i>Thăm mỹ</i></p> <p>Day kỹ năng ca hát bài: Tôi là gió</p> | <p><i>Ngày 13/04</i> Ngôn ngữ</p> <p>Kể chuyện: Gió và mặt trời</p> | <p><i>Ngày 14/04</i> <i>Thăm mỹ</i></p> <p>Hoạt động Steam Làm chong chóng (E4)</p> | <p><i>Ngày 15/04</i> Thể chất</p> <p>VĐCB: Chạy chậm 100 -120m</p> | |
| | | Nhánh 3 | <p><i>Ngày 18/04</i> PTTC</p> | <p><i>Ngày 19/04</i> PTNT</p> <p>Tìm hiểu về cát</p> | <p><i>Ngày 20/04</i> PTTM</p> <p>Vẽ cảnh mùa hè</p> | <p><i>Ngày 21/04</i> PTNT</p> <p>Đo độ dài các</p> | <p><i>Ngày 22/04</i> PTCKNXH</p> <p>Bé yêu môi</p> | |



CÁC BƯỚC THỰC HIỆN DỰ ÁN STEAM

+ Hoạt động ngoài trời

| | | | | | | | |
|--|---------|--|---|--|--|---|--|
| | Nhánh 2 | Ngày 11/ 04 - Quan sát nhận biết gió thổi qua lá cờ. | Ngày 12/4 Thí nghiệm: Nhận biết: Vật bay - không bay. | Ngày 13/4 Quan sát nhận biết gió thổi qua lá cây | Ngày 14/4 Quan sát: khu vườn chong chóng. | Ngày 15/4 - Quan sát nhận biết gió thổi qua lá cờ. | |
|--|---------|--|---|--|--|---|--|

7

| tt | Hoạt động | Phân phối vào các ngày trong tuần | | | | | Ghi chú |
|----|-----------|--|---|---|---|--|---------|
| | | Thứ 2 | Thứ 3 | Thứ 4 | Thứ 5 | Thứ 6 | |
| | | - TCVD: Bong bóng xà phòng - Chơi tự chọn: Khu vực số 1 | (E2, E3) - TCVD: Đua thuyền bằng gió - Chơi tự chọn: Khu vực số 3 | - TCVD: Đi kiểm chua la - Chơi tự chọn: Khu vực số 4 | - TCVD: Xi ba khoai - Chơi tự chọn: Khu vực số 5 | - TCVD: Mèo đuổi chuột - Chơi tự chọn: Khu vực số 2 | |

CÁC BƯỚC THỰC HIỆN DỰ ÁN STEAM

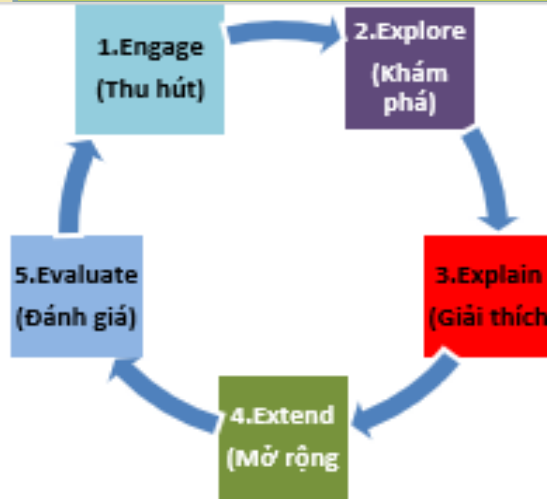
+ Hoạt động chiều

| | | | | | | |
|---------------|---------|--------------------------------|--|---|------------------------------|--|
| dạng chiều | | Ngày 11/4 Ôn chữ cái: | Ngày 12/4 Tìm kiếm các nguyên học liệu làm chong chóng | Ngày 13/4 Xem video về cách bước làm chong chóng (E5) | Ngày 14/4 Trò chơi: | Ngày 15/4 Trưng bày sản phẩm, chia sẻ, nhận xét, đánh giá.(E6) |
| | Nhánh 2 | | | | | |

+ Đóng dự án (Thực hiện E6)

| | | | | | | |
|--|---------|---|-----------------------------------|---|-----------------------------|---|
| | | Ngày 21/3 | Ngày 22/3 | Ngày 23/3 | Ngày 24/3 | Ngày 25/3 |
| | Nhánh 2 | - Xem video "Vui giao thông" - Chơi TC: Tín hiệu đèn màu | - Xem video về các bè nổi (E5) | - Đọc thơ, đồng dao, câu đố về chủ đề | - Ôn bài thơ Thuyền giấy | - Trưng bày sản phẩm. Đóng dự án. (E6) |

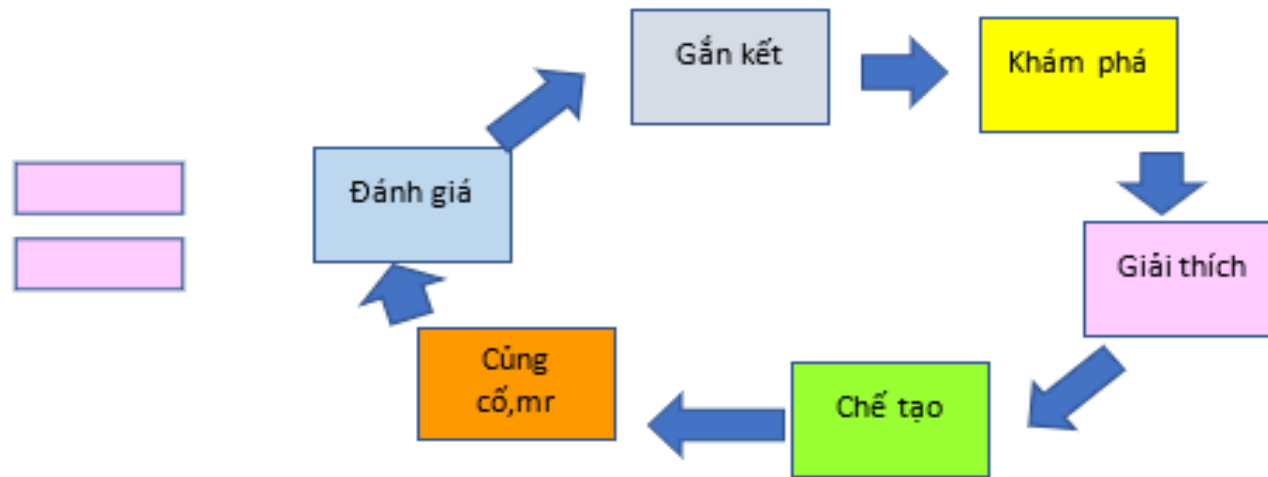
SO SÁNH QUY TRÌNH 5E, EDP VÀ 6E



**Mô hình dạy học 5E
(Hoạt động Steam)**



**Quy trình thiết kế kỹ thuật EDP
(Hoạt động Steam)**



**Mô hình dạy học 6E
(Dự án STEAM)**

A purple rectangular card is the central focus, with the words "Thank you!" written in a black, cursive script. The card is placed on a light-colored, textured surface that looks like sand or fine gravel. Three white daisies with bright yellow centers are scattered around the card: one in the foreground to the right, one in the middle ground to the left, and one in the background to the right. A thin, light-colored string or ribbon is loosely coiled around the card and the flowers. The overall scene is bright and cheerful, suggesting a message of gratitude in a natural setting.

Thank
you!