

TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG TẠO HÌNH THEO HƯỚNG TIẾP CẬN STEAM CHO TRẺ 5-6 TUỔI Ở MỘT SỐ TRƯỜNG MẦM NON TẠI THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH - THỰC TRẠNG VÀ GIẢI PHÁP

PHẠM PHƯỚC MẠNH
NGUYỄN NGỌC HÂN
PHẠM THỊ NGỌC GIÀU
PHAN DƯƠNG THẢO LINH
NGUYỄN THỊ ÁNH NGỌC
Khoa Giáo dục Mầm non,

Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh

Nhận bài ngày 06/4/2026. Sửa chữa xong 29/5/2026. Duyệt đăng 30/6/2026.

Abstract

This article presents the results of a study on the current situation and solutions for organizing visual arts activities based on the STEAM approach for children aged 5-6 in Ho Chi Minh City. The survey results, conducted with 27 teachers from five preschools across four wards in Ho Chi Minh City, indicate that preschool teachers are aware of the significance of organizing visual arts activities following the STEAM approach. However, the implementation remains inconsistent. The study proposes a five-step process to support teachers in effectively organizing visual arts activities for children aged 5-6 in alignment with the STEAM approach, aiming to foster. The findings of this research contribute to improving the quality of organizing visual arts activities for 5-6 years old children in preschools in Ho Chi Minh City.

Keywords: STEAM, Early Childhood Education, Art Activities, 5 - 6 year old children, Ho Chi Minh City.

1. Đặt vấn đề

Trong bối cảnh yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay, giáo dục mầm non (GDMN) nhằm phát triển tư duy sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ là nhiệm vụ quan trọng. Một trong những hướng thực hiện nhiệm vụ cần thiết này là thông qua tiếp cận STEAM (Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học). Hoạt động tạo hình (HĐTH) ở trường mầm non hiện nay còn nặng về sao chép mẫu, chưa phát huy tư duy sáng tạo và khả năng giải quyết vấn đề của trẻ 5-6 tuổi. Vận dụng mô hình 5E trong tiếp cận STEAM phù hợp với đặc điểm nhận thức, tâm sinh lý của trẻ là cần thiết, giúp giáo viên tổ chức các hoạt động tạo hình hiệu quả, đồng thời phát triển toàn diện tư duy, sáng tạo và kỹ năng cho trẻ 5-6 tuổi theo hướng phát triển phẩm chất và năng lực của trẻ trong nền giáo dục hiện đại. Theo định hướng của Bộ Giáo dục và Đào tạo, việc tích hợp STEAM trong tổ chức hoạt động giáo dục cho trẻ đóng vai trò quan trọng trong việc xây dựng nền tảng kiến thức và kỹ năng cho trẻ, đặc biệt là trẻ 5-6 tuổi (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2023a). Tuy nhiên, tiếp cận STEAM trong tổ chức HĐTH hiện nay vẫn còn nặng tính khuôn mẫu, thiếu sự liên kết đa ngành và chưa có sự thống nhất về quy trình lẫn nguyên tắc tổ chức. Do đó, việc xây dựng quy trình tổ chức HĐTH cho trẻ 5-6 tuổi theo mô hình 5E trong tiếp cận STEAM là yêu cầu cấp thiết nhằm khắc phục các hạn chế, góp phần thực hiện tốt phương châm “lấy trẻ làm trung tâm” và “học mà chơi, chơi mà học” giúp phát triển năng lực toàn diện cho trẻ.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Tổ chức hoạt động tạo hình theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi

STEAM là hướng tiếp cận liên môn từ các lĩnh vực Khoa học (S: Science), Công nghệ (T: Technology),

Email: manhpp@hcmue.edu.vn

Kỹ thuật (E: Engineering), Nghệ thuật (A: Art) và Toán học (M: Mathematics) (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2023b). Vận dụng trong GDMN, bản chất của STEAM là kiến tạo môi trường học tập “Lấy trẻ làm trung tâm”, khuyến khích tính chủ động trải nghiệm và khám phá của trẻ thông qua các hoạt động thực tế.

Yếu tố Art (Nghệ thuật) trong tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi giữ vai trò đặc biệt quan trọng, bởi đây là thành tố khơi gợi cảm xúc thẩm mỹ, trí tưởng tượng và năng lực sáng tạo của trẻ. Nghệ thuật không chỉ bao gồm các lĩnh vực như mỹ thuật, tạo hình hay nghệ thuật thị giác mà còn là phương tiện giúp trẻ biểu đạt suy nghĩ, cảm xúc và ý tưởng của mình thông qua sản phẩm cụ thể. Đối với trẻ 5-6 tuổi, nghệ thuật tạo điều kiện để trẻ được trải nghiệm, khám phá và học tập bằng nhiều giác quan, từ đó hình thành hứng thú tích cực trong quá trình tham gia hoạt động.

Trong hoạt động STEAM, yếu tố nghệ thuật tạo động lực cho trẻ tham gia các hoạt động một cách tự nhiên và hứng thú. Thông qua vẽ, nặn, cắt dán, phối màu hay trang trí sản phẩm, trẻ được trực tiếp tương tác với vật liệu, thử nghiệm ý tưởng và trải nghiệm quá trình sáng tạo. Điều này giúp việc học trở nên gần gũi hơn với đời sống, gắn với văn hóa và môi trường xã hội xung quanh trẻ. Nghệ thuật góp phần làm cho hoạt động học tập trở nên sinh động, hấp dẫn và giảm tính khuôn mẫu của việc tiếp nhận kiến thức đơn thuần. Trẻ không chỉ tiếp thu nội dung học tập mà còn được tự do lựa chọn cách thể hiện ý tưởng, từ đó phát triển tư duy linh hoạt, khả năng giải quyết vấn đề và sự tự tin trong học tập cũng như trong cuộc sống hằng ngày. Trong HĐTH theo hướng STEAM, yếu tố nghệ thuật giúp giáo viên (GV) xây dựng môi trường giáo dục mở, khuyến khích trẻ “học mà chơi, chơi mà học”. Trẻ được tham gia vào các dự án hoặc nhiệm vụ tích hợp nhiều lĩnh vực khác nhau, vừa khám phá khoa học, công nghệ, kỹ thuật, toán học, vừa thể hiện cảm xúc và óc sáng tạo thông qua nghệ thuật. Khi hoàn thành một sản phẩm tạo hình, trẻ không chỉ thể hiện cảm nhận thẩm mỹ mà còn nhận ra mối liên hệ giữa các lĩnh vực trong STEAM. Qua đó, giúp trẻ từng bước hình thành năng lực tư duy tổng hợp, biết vận dụng kiến thức và kỹ năng để giải quyết những vấn đề phù hợp.

Quy trình dẫn dắt tư duy khoa học trong STEAM là mô hình 5E dựa trên lý thuyết kiến tạo tri thức, bao gồm 5 giai đoạn: Gắn kết (khơi dậy tò mò và đánh giá kiến thức của trẻ); Khảo sát (giáo viên tạo môi trường cho trẻ tự do trải nghiệm với vật liệu để khám phá các khái niệm mới); Giải thích (trẻ học cách tích hợp kiến thức và rèn luyện kỹ năng thuyết trình, chia sẻ quan sát của bản thân); củng cố (trẻ vận dụng kiến thức đã học để giải quyết các tình huống thực tế phức tạp hơn) và Đánh giá (quan sát và phân tích sản phẩm giúp trẻ đánh giá toàn bộ quá trình phát triển các kỹ năng và phẩm chất) (Bùi Thị Giáng Hương, 2023). Trong mô hình 5E, HĐTH đóng vai trò “cầu nối” tích hợp tự nhiên các kiến thức liên ngành, giúp trẻ phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề, làm việc nhóm, tư duy phản biện và năng lực sáng tạo.

Vì vậy, tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi nhằm mục đích xây dựng môi trường học tập đa môn, ngoài việc giúp trẻ tạo ra sản phẩm nghệ thuật mà còn được khơi gợi niềm đam mê tìm tòi, khám phá mọi thứ xung quanh; rèn luyện tư duy đa chiều và hình thành những kỹ năng thực tiễn thông qua quá trình sáng tạo. Trong hướng tiếp cận cho thấy ý nghĩa tích cực theo các hướng tiếp cận sau: - HĐTH theo tiếp cận STEAM giúp trẻ hình thành và phát triển khả năng quan sát, nhận biết các đặc điểm, tính chất của sự vật, hiện tượng xung quanh thông qua việc tích hợp có chủ đích các thành tố S, T, E, A, M trong HĐTH; - HĐTH theo tiếp cận STEAM nhằm củng cố và nâng cao các kỹ năng tạo hình của trẻ 5-6 tuổi như vẽ, nặn, cắt - xé - dán, lắp ghép trong quá trình làm việc nhóm và những kỹ năng này giúp trẻ hình thành nhân cách và phát triển toàn diện đáp ứng mục tiêu giáo dục; - HĐTH theo tiếp cận STEAM tạo ra môi trường học tập mà trẻ được tôn trọng ý kiến cá nhân, được khuyến khích khám phá, thực nghiệm và rút kinh nghiệm, từ đó hình thành thái độ chủ động trong việc kiến tạo tri thức, dám thử nghiệm và không sợ thất bại. Đáp ứng yêu cầu “học mà chơi, chơi mà học” ở trẻ trong nhiều lĩnh vực và chủ đề khác nhau. Theo các hướng tiếp cận trên, nội dung tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi được xây dựng theo hướng tích hợp, trong đó các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học được liên kết tự nhiên thông qua quá trình trẻ tạo ra sản phẩm. Về hình thức tổ chức, trẻ làm việc theo nhóm nhỏ, cùng nhau thảo luận ý

tưởng, phân công nhiệm vụ và phối hợp hoàn thiện sản phẩm chung. GV đóng vai trò hướng dẫn và hỗ trợ, tạo môi trường để trẻ tự do trải nghiệm và điều chỉnh trong quá trình hoạt động. Những luận cứ trên cho thấy HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi chú trọng tổ chức các hoạt động theo các nhóm nhỏ nhằm thúc đẩy sự tương tác, phối hợp giữa trẻ với trẻ. Trẻ thực hiện các kỹ năng giao tiếp thông qua việc cùng nhau thảo luận, trình bày ý tưởng và thống nhất bản thiết kế chung. Sự hợp tác được thể hiện rõ nét khi trẻ tự thỏa thuận phân công nhiệm vụ phù hợp với năng lực cá nhân như người phụ trách cắt xé, người dán ghép hay người tìm kiếm vật liệu nhằm phối hợp để tạo ra sản phẩm hoàn thiện của nhóm. Bên cạnh đó, GV đóng vai trò là người điều phối, tư vấn và hỗ trợ, đồng hành với từng nhóm để đảm bảo mọi trẻ đều có cơ hội tham gia hoạt động và đóng góp trong sản phẩm của nhóm. Đồng thời, GV đóng vai trò trung gian, hướng dẫn trẻ kỹ năng giải quyết các xung đột nảy sinh trong quá trình thảo luận hoặc phân chia công việc, từ đó giúp trẻ không chỉ hoàn thành sản phẩm nghệ thuật mà còn phát triển năng lực làm việc nhóm, giải quyết vấn đề một cách tự nhiên và hiệu quả.

Mối quan hệ giữa STEAM và HĐTH cho trẻ 5-6 tuổi là mối quan hệ tương hỗ, trong đó HĐTH đóng vai trò là “cầu nối” giúp trẻ khám phá kiến thức thông qua trải nghiệm thực tế. Theo nghiên cứu của Huser, J và cộng sự (2020), yếu tố Nghệ thuật (Arts) trong STEAM không chỉ là động lực thúc đẩy sự tương tác, giảm bớt tính gò bó của giáo dục truyền thống mà còn giúp trẻ phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề xuyên suốt cuộc sống (Huser et al., 2020). Các hoạt động vẽ, nặn, xé dán hay thiết kế mô hình vốn mang sẵn các yếu tố STEAM tự nhiên, tạo điều kiện cho trẻ kết nối kiến thức liên ngành và thể hiện ý tưởng sáng tạo một cách hệ thống. Trong mối quan hệ này, HĐTH cung cấp môi trường học tập hấp dẫn, còn tiếp cận STEAM làm phong phú thêm trải nghiệm thẩm mỹ bằng tính logic của khoa học và toán học.

Việc tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi cần tuân thủ ba nguyên tắc cốt lõi nhằm đảm bảo tính khoa học và hiệu quả thực tiễn: - Nguyên tắc lấy trẻ làm trung tâm, tập trung vào nhu cầu, hứng thú và quá trình tư duy sáng tạo của trẻ thay vì áp đặt kết quả cuối cùng (Nguyễn Thị Diễm Tuy, Bùi Văn Hồng, 2024); - Nguyên tắc lấy lĩnh vực nghệ thuật làm trung tâm tích hợp khẳng định nghệ thuật là “xương sống” của hoạt động, giúp kết nối các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật và toán học một cách tự nhiên theo Chương trình GDMN (Nguyễn Thành Hải, 2019); - Nguyên tắc học qua khám phá và quá trình sáng tạo, tạo điều kiện cho trẻ tự do trải nghiệm với vật liệu đa dạng để phát triển tư duy phản biện và kỹ năng giải quyết vấn đề (Zhang & Jia, 2024). Việc vận dụng đồng bộ các nguyên tắc này không chỉ giúp trẻ biểu đạt ý tưởng sáng tạo một cách không giới hạn mà còn đảm bảo hoạt động giáo dục phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ 5-6 tuổi tại các trường mầm non ở Thành phố Hồ Chí Minh hiện nay.

2.2. Thực trạng tổ chức hoạt động tạo hình theo tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non tại Thành phố Hồ Chí Minh

Tìm hiểu thực trạng tổ chức HĐTH theo tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi ở trường mầm non tại TP. Hồ Chí Minh, nghiên cứu sử dụng điều tra bằng bảng hỏi về mức độ hiểu biết và thực trạng vận dụng STEAM trong tổ chức HĐTH của GV mầm non (GVMN) dạy trẻ 5-6 tuổi. Khảo sát được thực hiện theo trình tự các bước như sau: *Bước 1*: Xác định mục tiêu, nội dung và đối tượng nghiên cứu; *Bước 2*: Xây dựng bảng hỏi; *Bước 3*: Điều chỉnh và hoàn thiện bảng hỏi; *Bước 4*: Chọn địa bàn nghiên cứu và tiến hành khảo sát chính thức bằng bảng hỏi trên Google form với 27 GVMN dạy trẻ 5-6 tuổi tại 5 trường mầm non (MN) gồm: Trường MN Cô Giang, Trường MN 9, Trường MN Hạnh Thông Tây, Trường MN 14, Trường MN 6 ở 4 phường là những phường Cầu Ông Lãnh, phường Nhiêu Lộc, phường Thông Tây Hội, phường Võ Thị Sáu tại TP. Hồ Chí Minh. Từ ngày 3/12/2025 đến ngày 25/01/2026. Số liệu khảo sát được phân tích định lượng bằng phần mềm excel.

Kết quả khảo sát thực trạng như sau:

Lĩnh vực phát triển được tích hợp trong tổ chức HĐTH cho trẻ 5-6 tuổi theo hướng tiếp cận STEAM.

Bảng 1: Tình hình tổ chức hoạt động giáo dục theo hướng tiếp cận STEAM qua từng lĩnh vực phát triển

Số TT	Nội dung	Số lượng (n=27)	Tỉ lệ (%)
1	Phát triển thể chất	6	22,22
2	Phát triển nhận thức	15	55,56
3	Phát triển ngôn ngữ	8	29,63
4	Phát triển tình cảm - xã hội	8	29,63
5	Phát triển thẩm mỹ	8	29,63

Từ kết quả ở bảng 1 cho thấy, khảo sát thu được 45 lượt lựa chọn từ câu hỏi nhiều lựa chọn của 27 GVMN đã có những hiểu biết cơ bản về giáo dục STEAM, cho biết một tín hiệu khả quan trong việc triển khai tiếp cận STEAM. Từ đó, cho thấy mỗi GV đều chủ động tích hợp STEAM vào nhiều lĩnh vực giáo dục khác nhau thay vì chỉ tập trung vào một nội dung. Số liệu này là minh chứng cho thấy sự thay đổi trong nhận thức của GV bởi GV không còn xem HĐTH là một môn năng khiếu mà là hoạt động trọng tâm để thực hiện giáo dục liên môn theo tiếp cận STEAM. Việc đa dạng hóa các lĩnh vực ứng dụng cho thấy GV đã bắt đầu chú trọng đến việc kết nối giữa nghệ thuật với khoa học, kỹ thuật và toán học, giúp trẻ phát triển tư duy toàn diện hơn. Với GV tổ chức các hoạt động giáo dục theo hướng tiếp cận STEAM trong lĩnh vực phát triển nhận thức (55,56%) vượt xa thẩm mỹ (29,63%), GV đã xem HĐTH là phương tiện để trẻ 5-6 tuổi khám phá khoa học, tư duy logic và thể hiện sự sáng tạo thay cho việc chỉ rèn luyện kỹ năng tạo hình cho trẻ.

Bảng 2: Mức độ tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM của GVMN

Số TT	Mức độ	Số lượng (n=27)	Tỉ lệ (%)
1	Thỉnh thoảng	15	55,56
2	Thường xuyên	6	22,22
3	Rất thường xuyên	0	0,00

Trong số 27 GVMN tham gia khảo sát, có 21 GV xác nhận đã và đang áp dụng tiếp cận STEAM vào tổ chức HĐTH, cho thấy những chuyển biến về mức độ tổ chức HĐTH theo tiếp cận STEAM lần quy trình tổ chức. Nghiên cứu là đi sâu vào phân tích thực trạng tổ chức và quy trình thực hiện thực tế nên các nội dung khảo sát chi tiết về mức độ và quy trình tiếp cận chỉ được ghi nhận dựa trên phản hồi của 21 GV. Việc giới hạn phạm vi khảo sát ở nhóm GV đã trực tiếp triển khai giúp đảm bảo tính khách quan và giá trị thực tiễn về mức độ và quy trình tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM.

Số liệu ở bảng 2 trên cho thấy, thực trạng tổ chức HĐTH theo tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi tại 5 trường mầm non được khảo sát 4 phường là phường Cầu Ông Lãnh, phường Nhiêu Lộc, phường Thông Tây Hội, phường Võ Thị Sáu tại cho biết có sự thay đổi về hướng tiếp cận và quy trình thực hiện. Kết quả khảo sát chỉ ra đa số GV đã triển khai STEAM trong tổ chức HĐTH nhưng mức độ thực hiện ở mức “thỉnh thoảng” (55,56%), mức thường xuyên (22,22%). Như vậy, có hơn 77,78% GVMN được khảo sát đã tiếp cận và tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi là xu hướng đáp ứng tích cực đổi mới trong GDMN hiện nay.

Điểm chính trong thực trạng này là sự thay thế quy trình “quan sát mẫu - làm theo mẫu” bằng quy trình thiết kế kỹ thuật: Đặt vấn đề -> Trẻ lên ý tưởng -> Trẻ thực hiện -> Trẻ chia sẻ sản phẩm (40,74%) và quy trình của mô hình 5E: Gắn kết -> Khám phá -> Giải thích -> Áp dụng (Chế tạo) -> Đánh giá (29,63%). Điều này cho thấy, sự chuyển dịch từ phương pháp truyền thống “quan sát mẫu - làm mẫu” sang việc đặt trẻ vào các tình huống thực tế để trẻ tự tìm giải pháp, giúp trẻ không còn vẽ hay nặn một cách thụ động, làm theo mẫu của GV.

Bảng 3: Quy trình tổ chức HĐTH theo tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi

Số TT	Quy trình	Số lượng (n=27)	Tỉ lệ (%)
1	Gắn kết -> Khám phá -> Giải thích -> Áp dụng (Chế tạo) -> Đánh giá	8	29,63

2	Đặt vấn đề -> Trẻ lên ý tưởng -> Trẻ thực hiện -> Trẻ chia sẻ sản phẩm	11	40,74
3	Quan sát mẫu -> Cô làm mẫu -> Trẻ thực hiện -> Nhận xét sản phẩm.	2	7,41

Kết quả khảo sát trên cũng cho thấy, thực trạng tổ chức HĐTH theo tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi tại TP. Hồ Chí Minh của GVMN đang ở giai đoạn “biết quy trình nhưng chưa thực hiện đồng bộ”. GV đã có nhận thức đúng về ý nghĩa phát triển nhận thức, kỹ năng giải quyết vấn đề và sáng tạo trong HĐTH cho trẻ 5-6 tuổi nhưng mức độ áp dụng còn thấp. Chính sự thiếu thống nhất trong tổ chức HĐTH cho trẻ 5-6 tuổi theo tiếp cận nên cần có giải pháp về quy trình tổ chức HĐTH cho trẻ 5-6 tuổi theo tiếp cận STEAM giúp GV dễ dàng áp dụng thường xuyên hơn ở trường mầm non.

2.3. Đề xuất quy trình tổ chức hoạt động tạo hình theo tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi

Tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi là một tiến trình khoa học tập trung vào “quá trình sáng tạo”. Từ cơ sở lí luận và thực trạng, nhóm nghiên cứu đề xuất quy trình tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi theo 5 bước sau:

Bước 1: Khơi dậy sự tò mò: GV đóng vai trò người dẫn dắt, chủ động tạo ra các tình huống thực tế, sử dụng câu hỏi mở hoặc những vật mẫu bất ngờ. Mục tiêu là kích thích trí tưởng tượng và hứng thú tự nhiên, giúp trẻ sẵn sàng tiếp nhận thử thách một cách tự nguyện và hào hứng.

Bước 2: Dự đoán và thử nghiệm: Ở giai đoạn này, trẻ được khuyến khích đưa ra các phán đoán cá nhân và trực tiếp thao tác với nguyên vật liệu. Quá trình thực hành trải nghiệm cá nhân giúp trẻ tự rút kinh nghiệm, hiểu rõ đặc tính của vật liệu và xây dựng nền tảng kiến thức thực tế trước khi bắt đầu thực hiện chính thức.

Bước 3: Thảo luận ý tưởng và thiết kế: Trẻ tham gia làm việc nhóm để thống nhất ý tưởng, cùng nhau thiết kế, vẽ bản thiết kế trên giấy và phân chia nhiệm vụ. Đây là bước quan trọng giúp phát triển kỹ năng hợp tác, tư duy phản biện và tinh thần trách nhiệm trong một tập thể.

Bước 4: Thực hiện hóa ý tưởng: Dựa trên bản thiết kế, trẻ vận dụng linh hoạt các kỹ năng tạo hình như: cắt, dán, lắp ghép, xây dựng, ... để biến ý tưởng thành sản phẩm cụ thể. Đây là giai đoạn các thành tố STEAM được tích hợp trong hoạt động, rèn luyện cho trẻ sự kiên trì và khả năng xoay sở linh hoạt.

Bước 5: Chia sẻ, đánh giá và hoàn thiện: Quy trình khép lại bằng việc trẻ trình bày, chia sẻ về sản phẩm và cách thức thực hiện. Thông qua việc tự đánh giá và lắng nghe góp ý từ giáo viên và bạn, trẻ học thêm những điều có liên quan ở nhiều góc nhìn, từ đó điều chỉnh và tối ưu hóa sản phẩm của mình.

Quy trình 5 bước này không chỉ tạo ra môi trường học tập năng động mà còn là công cụ hữu hiệu để phát triển toàn diện tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề và kỹ năng làm việc nhóm cho trẻ 5-6 tuổi, đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay.

2.4. Tổ chức thử nghiệm quy trình tổ chức hoạt động tạo hình theo tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi

Để kiểm chứng tính khả thi của quy trình 5 bước tổ chức HĐTH được đề xuất. Nghiên cứu đã tiến hành thử nghiệm quy trình này tại lớp Lá 2, Trường Mầm non Cô Giang trong tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM từ tháng 01 đến tháng 3/2026 với 3 HĐTH: Thiết kế và trang trí ngôi nhà nổi trên mặt nước; Thiết kế và trang trí cây mai; Thiết kế và trang trí cánh bướm. Ở hoạt động “Thiết kế và trang trí cây mai” tập trung khơi dậy sự tò mò, chuyển hóa hình ảnh thực tế đến bản vẽ. Tiếp đến, ở hoạt động “Thiết kế và trang trí cánh bướm”, nhấn mạnh vào kỹ năng làm việc nhóm và khả năng sử dụng các vật dụng, vật liệu. Cuối cùng ở hoạt động “Thiết kế và trang trí ngôi nhà nổi trên mặt nước”, nơi mà các thành tố S, T, E, A, M được đẩy lên cao nhất. Trẻ phải phác thảo bản vẽ cách chính xác, tự tay thử nghiệm ngôi nhà nổi và điều chỉnh sản phẩm khi gặp sự cố.

Kết quả thử nghiệm cho thấy thái độ học tập của trẻ, chỉ số khơi dậy sự tò mò (bước 1), luôn duy trì ở mức độ thể hiện rõ, chủ động trong suốt cả ba hoạt động. Đặc biệt, tại kế hoạch tổ chức HĐTH “Ngôi nhà nổi trên mặt nước”, trẻ đưa ra dự đoán và thử nghiệm (bước 2). Sau khi thử nghiệm trẻ đã biết đưa ra dự đoán và chủ động điều chỉnh để ngôi nhà có thể nổi được trên mặt nước (bước 4). Trẻ tự tin trình bày sản phẩm (bước 5) của nhóm trước lớp và lắng nghe ý kiến của bạn bè, GV. Bên cạnh đó, các kỹ

năng về thảo luận nhóm và sử dụng vật liệu cũng dần chuyển dịch từ mức cơ bản sang thuần thực. Việc áp dụng quy trình 5 bước theo tiếp cận STEAM trong tổ chức HĐTH tại Trường Mầm non Cô Giang đã mang lại những giá trị thực tiễn sâu sắc. Đối với GV, thử nghiệm quy trình 5 bước thông qua các HĐTH đã góp phần làm thay đổi trong tư duy, giúp nhận ra giá trị của việc trở thành người đồng hành cùng trẻ và truyền cảm hứng, khéo léo đưa trẻ vào tình huống có vấn đề. Thông qua các câu hỏi mở, tình huống giả định GV đã kích thích sự tò mò, thôi thúc trẻ chủ động đặt câu hỏi và tìm kiếm lời giải cho hoạt động phía trước (bước 1). Trong bước thiết kế (bước 2), GV đóng vai trò là người đồng hành, gợi mở để trẻ cụ thể hóa ý tưởng lên bản vẽ. Tại bước hoàn thiện và đánh giá (bước 5), GV tổ chức hoạt động trưng bày sản phẩm, tạo không gian để trẻ tự đánh giá và nhận xét giữa các nhóm.

3. Kết luận

Tổ chức HĐTH theo hướng tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6 tuổi là một trong những giải pháp mang tính cấp thiết nhằm đáp ứng yêu cầu đổi mới GDMN trong bối cảnh hiện nay. Kết quả khảo sát cho thấy, nhận thức của GVMN đã có sự chuyển biến tích cực từ mục tiêu thẩm mỹ đơn thuần trong tổ chức HĐTH sang phát triển nhận thức và tư duy sáng tạo cho trẻ. Tuy nhiên, việc triển khai vẫn còn thiếu tính đồng bộ và chưa thường xuyên. Kết quả nghiên cứu cho thấy cần thực hiện tốt ba nguyên tắc cốt lõi là lấy trẻ làm trung tâm, lĩnh vực nghệ thuật là trung tâm tích hợp và học qua khám phá trải nghiệm làm nền tảng cho quy trình 5 bước tổ chức: từ khơi dậy tò mò, dự đoán thử nghiệm, thảo luận thiết kế đến thực hiện hóa ý tưởng và chia sẻ đánh giá. Kết quả thử nghiệm cho thấy tính khả thi cao của giải pháp về quy trình 5 bước trong tổ chức HĐTH theo tiếp cận STEAM cho trẻ 5-6. Việc áp dụng quy trình này không chỉ giúp GVM nâng cao năng lực chuyên môn mà còn giúp chuyển đổi phương thức học tập của trẻ từ "làm theo mẫu" sang "tư duy sáng tạo", giúp trẻ hình thành và phát triển các kỹ năng cốt lõi như giải quyết vấn đề, làm việc nhóm và tư duy phản biện. Kết quả nghiên cứu này có thể là tài liệu tham khảo thiết thực cho GV ở trường mầm non tại TP. Hồ Chí Minh

Tài liệu tham khảo

- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2023a). *Hướng dẫn tích hợp STEAM trong Chương trình giáo dục mầm non*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- Bộ Giáo dục và Đào tạo (2023b). *Ứng dụng giáo dục STEAM trong việc thực hiện chương trình giáo dục mầm non*. Cục Nhà giáo và Cán bộ Quản lý Giáo dục.
- Bùi Thị Giáng Hương (2023). *Tổ chức hoạt động khám phá khoa học theo định hướng giáo dục STEM cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi* [Luận án Tiến sĩ Khoa học giáo dục, Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh].
- Huser, J., et al. (2020). *STEAM and the role of the arts in STEM*. New York, NY: State Education Agency Directors of Arts Education.
- Nào Thị Diễm Tuy, Bùi Văn Hồng (2024). Bồi dưỡng năng lực tổ chức hoạt động tạo hình theo định hướng giáo dục STEAM cho giáo viên mầm non. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Kỹ thuật*, 19(05), 54-61.
- Nguyễn Thành Hải (2019). *Giáo dục STEM/STEAM từ trải nghiệm thực hành đến tư duy sáng tạo*. NXB Trẻ.
- Zhang, C., & Jia, B. (2024). Enriching STEAM education with visual art: Education benefits, teaching examples, and trends. *Discover Education*, 3(1). (Zhang, C., & Jia, B. (2024). Làm phong phú giáo dục STEAM thông qua nghệ thuật thị giác: Lợi ích giáo dục, ví dụ giảng dạy và xu hướng phát triển. *Discover Education*, 3(1).