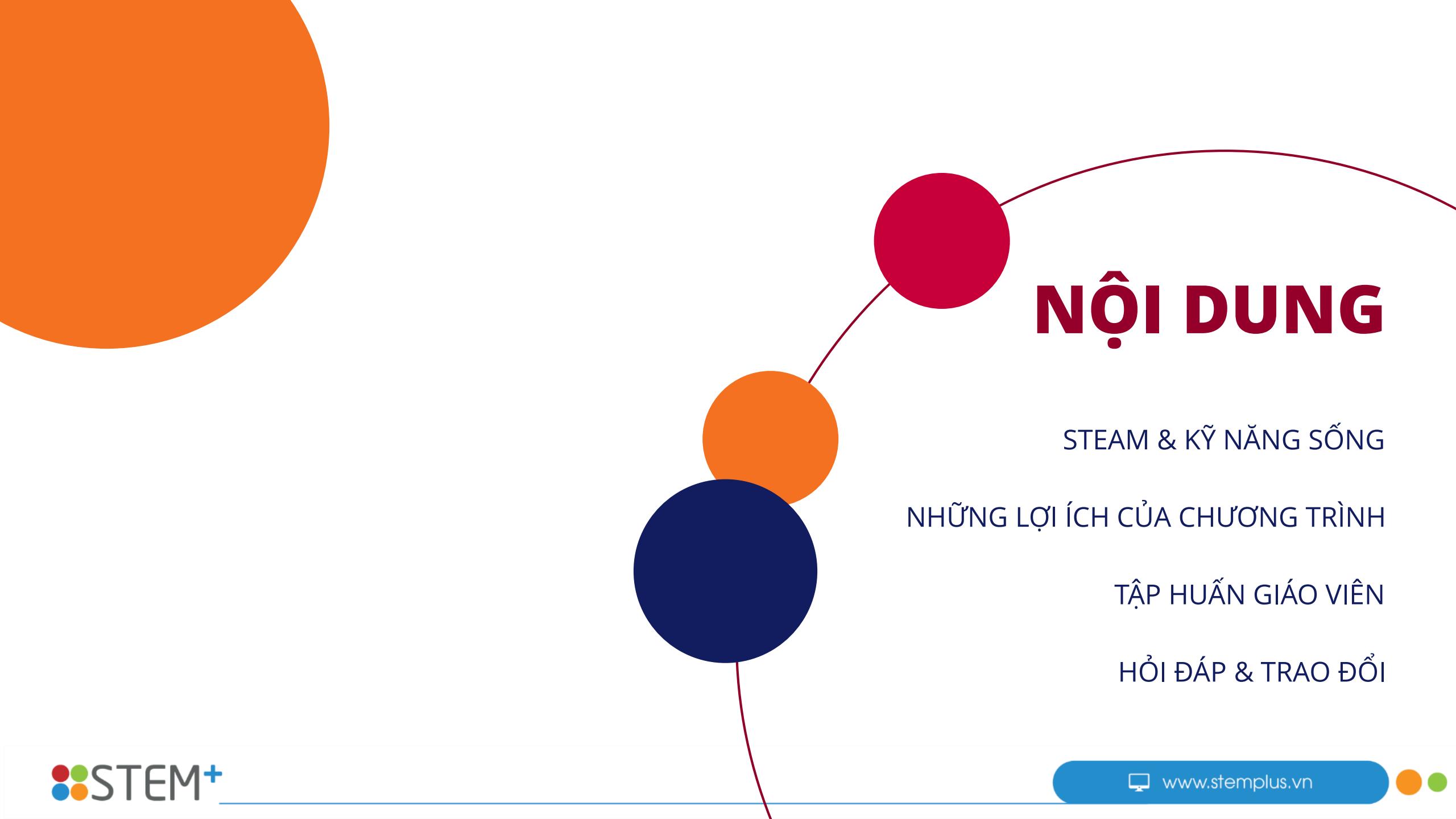




STEAM & KỸ NĂNG SỐNG

MẪU GIÁO





NỘI DUNG

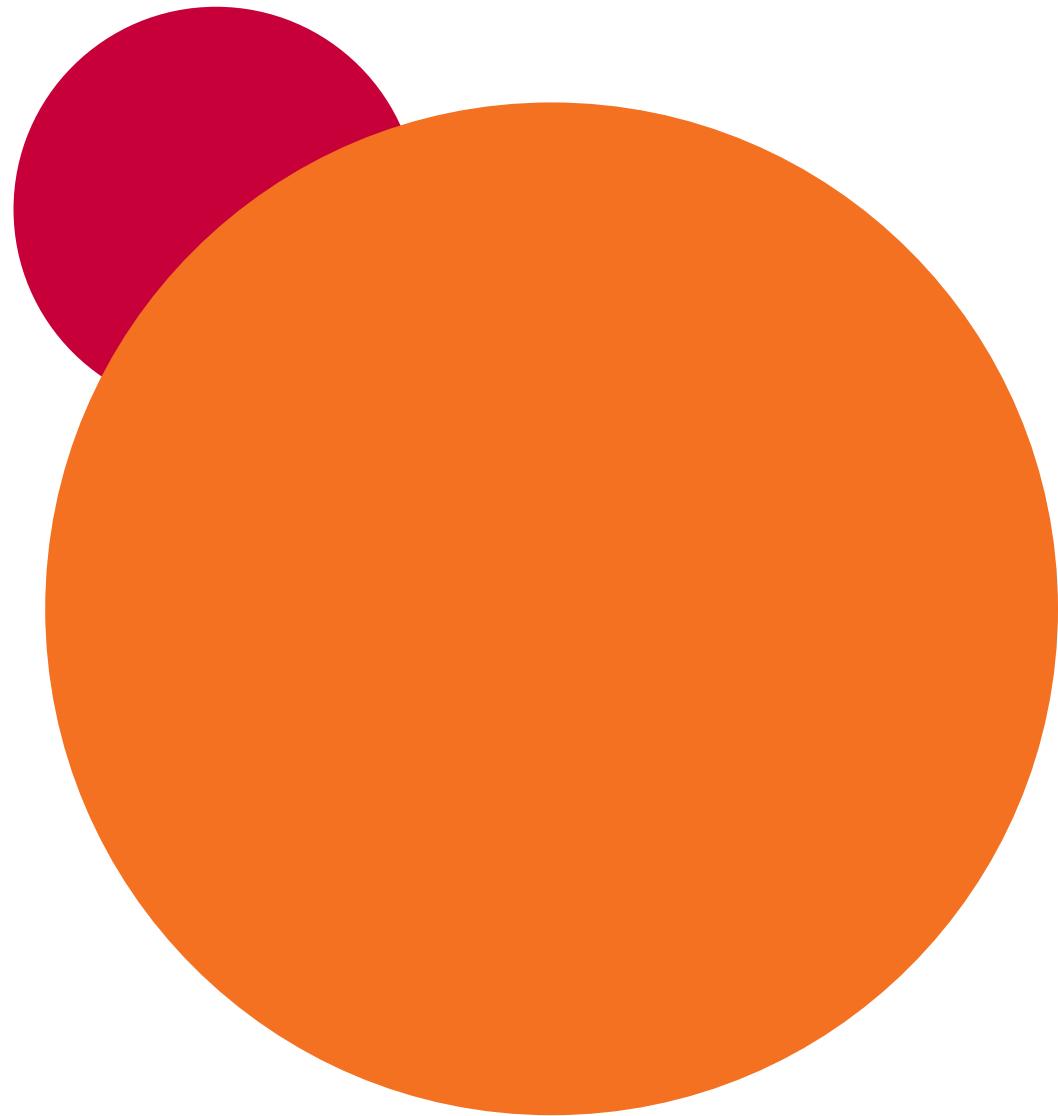
STEAM & KỸ NĂNG SỐNG

NHỮNG LỢI ÍCH CỦA CHƯƠNG TRÌNH

TẬP HUẤN GIÁO VIÊN

HỎI ĐÁP & TRAO ĐỔI





STEAM
&
KỸ NĂNG SỐNG



T

TECHNOLOGY - CÔNG NGHỆ

Sử dụng những công cụ tạo thành sản phẩm
(bút màu, hồ dán, giấy màu, chai lọ nhựa...)

S

SCIENCE - KHOA HỌC

Là các hiểu biết về thế giới xung quanh

E

ENGINEERING - KỸ THUẬT

Là các bước thực hành để tạo ra sản phẩm

A

ART - NGHỆ THUẬT

Là tô màu, vẽ, nặn, xé dán, trang trí, sắp đặt, gấp, cắt để làm cho sản phẩm có giá trị thẩm mỹ, phát triển ngôn ngữ

M

MATHS - TOÁN HỌC

Là đo lường, đếm số lượng, so sánh kích thước...

KỸ NĂNG SỐNG

STEAM & KỸ NĂNG SỐNG

MẪU GIÁO

9

Chủ điểm

Tương ứng với 9 tháng học và bổ trợ cho các chủ điểm hiện hành trong chương trình giáo dục mầm non

72

Hoạt động học

2 hoạt động/tuần ~ mỗi hoạt động 20 đến 35' phù hợp với độ tuổi và hứng thú của trẻ

Chủ đề
Chủ đề trong chương trình
Mỗi tháng 4 chủ đề

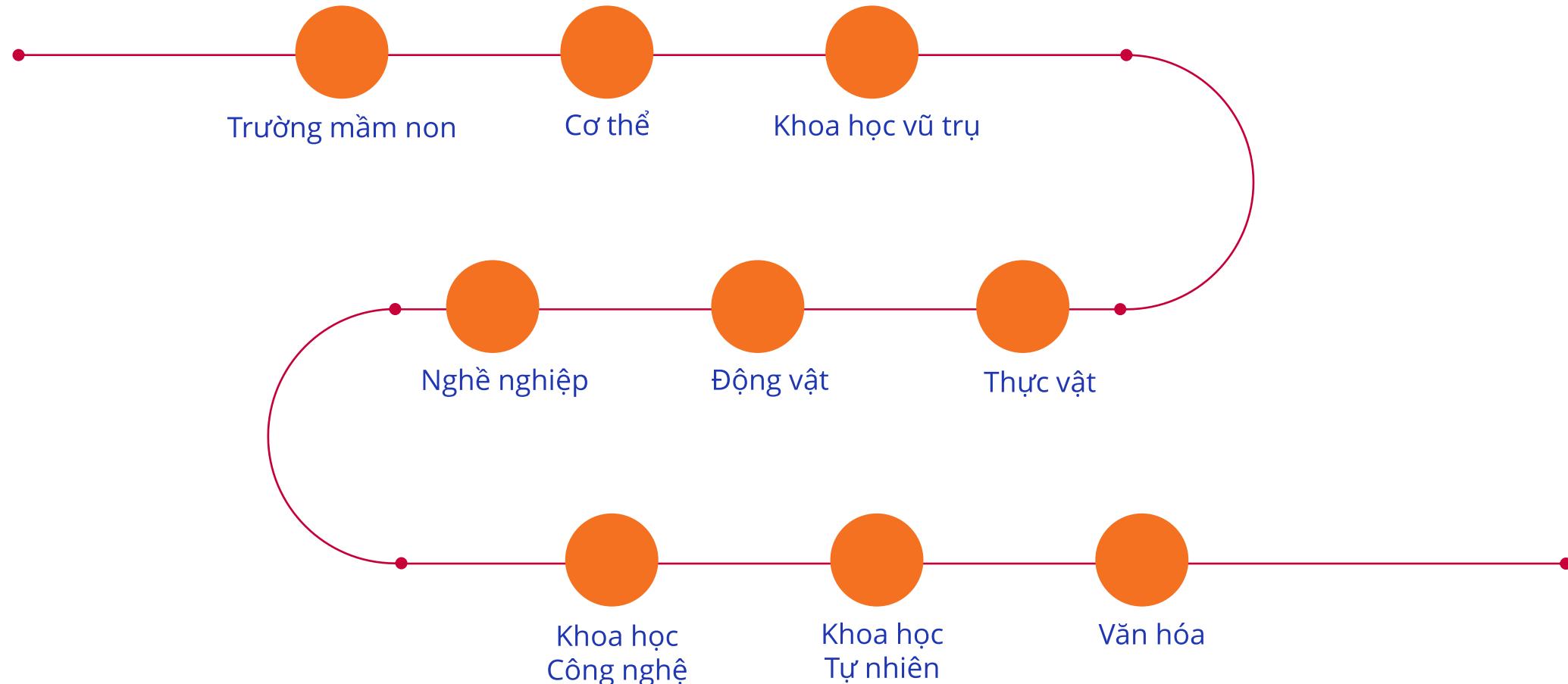
36

Chủ đề



CHỦ ĐIỂM

Chương trình giáo dục STEAM & Kỹ năng sống cho trẻ mẫu giáo



1. ĐỘ TUỔI 3 - 4 TUỔI

STT	Tuần	Chủ điểm	Chủ đề	Tên hoạt động
1	1 TRƯỜNG MÂM NON	1 TRƯỜNG MÂM NON	1 Giao tiếp	Lời chào của bé
2				Cuốn sổ tay của bé
3			2 Bạn bè	Cùng chia sẻ đồ chơi
4				Chia sẻ thật vui
5			3 Đồ chơi	Lăn củng tút nhé!
6				Đồ chơi lật đật
7			4 Vận động an toàn	Xử sở sắc nhọn
8				Xử sở sắc nhọn (tiếp theo)
9	2 CƠ THỂ	2 CƠ THỂ	1 Các bộ phận cơ thể	Cơ thể của bé
10				Cơ thể của bé (tiếp theo)
11			2 Giác quan	Đôi mắt sáng khỏe
12				Chiếc mũi xinh
13			3 Hệ cơ quan	Dạ dày eo bôp
14				Kỹ năng chống hóc, nghẹn
15			4 Bảo vệ sức khỏe	Tác hại của vi khuẩn
16				Tránh xa vi khuẩn
17	3 KHOA HỌC VŨ TRỤ	3 KHOA HỌC VŨ TRỤ	1 Trái đất	Đám mây diệu kỳ
18				Cầu vòng sắc màu
19			2 Mặt trời	Mặt trời và sự sống
20				Ngày và đêm
21			3 Mặt trăng	Vì sao Mặt trăng sáng?
22				Vết lõm Mặt trăng
23			4 Chòm sao	Ngôi sao lấp lánh
24				Bầu trời sao

33	17	5 ĐỘNG VẬT	1 Động vật trên cạn	Những người bạn động vật trên cạn
34			An toàn với thú nuôi	
35	18		2 Động vật dưới nước	Tại sao cá thó được trong nước?
36				Những người bạn động vật dưới nước
37	19		3 Động vật có xương sống – không xương sống	Điều đặc biệt của sâu bướm
38				Đôi cánh của bướm
39	20		4 Thế giới động vật	Đôi tai của ai thế nho?
40				Đầu chân động vật
41	21	6 THỰC VẬT	1 Quả	Khu vườn trái cây
42				Vẽ tranh bằng trái cây
43	22		2 Hạt	Quả nhiều hạt, quả một hạt
44				Phòng tránh hóc, sặc hạt
45	23		3 Hoa	Các bộ phận của hoa
46				Các bộ phận của hoa (tiếp theo)
47	24		4 Lá	Cấu tạo của lá
48				Cấu tạo của lá (tiếp theo)
49	25	7 KHOA HỌC CÔNG NGHỆ	1 Phương tiện giao thông	Bánh xe tròn tròn
50				An toàn khi đi bộ
51	26		2 Đồ dùng gia đình	Chiếc điện thoại của bé
52				Sử dụng điện thoại đúng cách
53	27		3 Rô-bốt	Rô-bốt thông minh
54				Tạo hình Rô-bốt
55	28		4 Điện	Tác dụng của điện
56				An toàn với điện



ĐIỂM KHÁC BIỆT

Chương trình giáo dục STEAM & Kỹ năng sống mẫu giáo

1

Nội dung

Nội dung giáo dục STEAM và KNS đã được biên soạn sẵn theo nguyên tắc đồng tâm

2

Hình thức

Chuyển giao cho GVCN* qua phần mềm .
Tổ chức ngoài giờ lên lớp
Học 2 hoạt động/ 1 tuần

3

Cơ sở vật chất

Học ngay trên lớp không cần phòng lab riêng
Nguyên liệu đồ dùng dễ tìm,
quen thuộc, chi phí thấp



LỢI ÍCH CỦA CHƯƠNG TRÌNH



LỢI ÍCH CỦA CHƯƠNG TRÌNH

CHƯƠNG TRÌNH STEAM & KỸ NĂNG SỐNG

mang lại những lợi ích sau đối với:

1

TRẺ MẪU GIÁO

Phát triển tư duy, kỹ năng bằng thực hành và trải nghiệm

2

GIÁO VIÊN

Có sẵn nội dung “mới - bổ trợ - thú vị” và phát triển kỹ năng giảng dạy

3

NHÀ TRƯỜNG

Giải pháp giáo dục mới
Thuận lợi triển khai



ĐỐI VỚI TRẺ



Tư duy

Giải quyết vấn đề thực tế
Phát triển tư duy khoa học
Tò mò, ham khám phá

Kỹ năng

Kích thích giác quan
Vận động tinh (chế tạo sản phẩm) & vận động thô

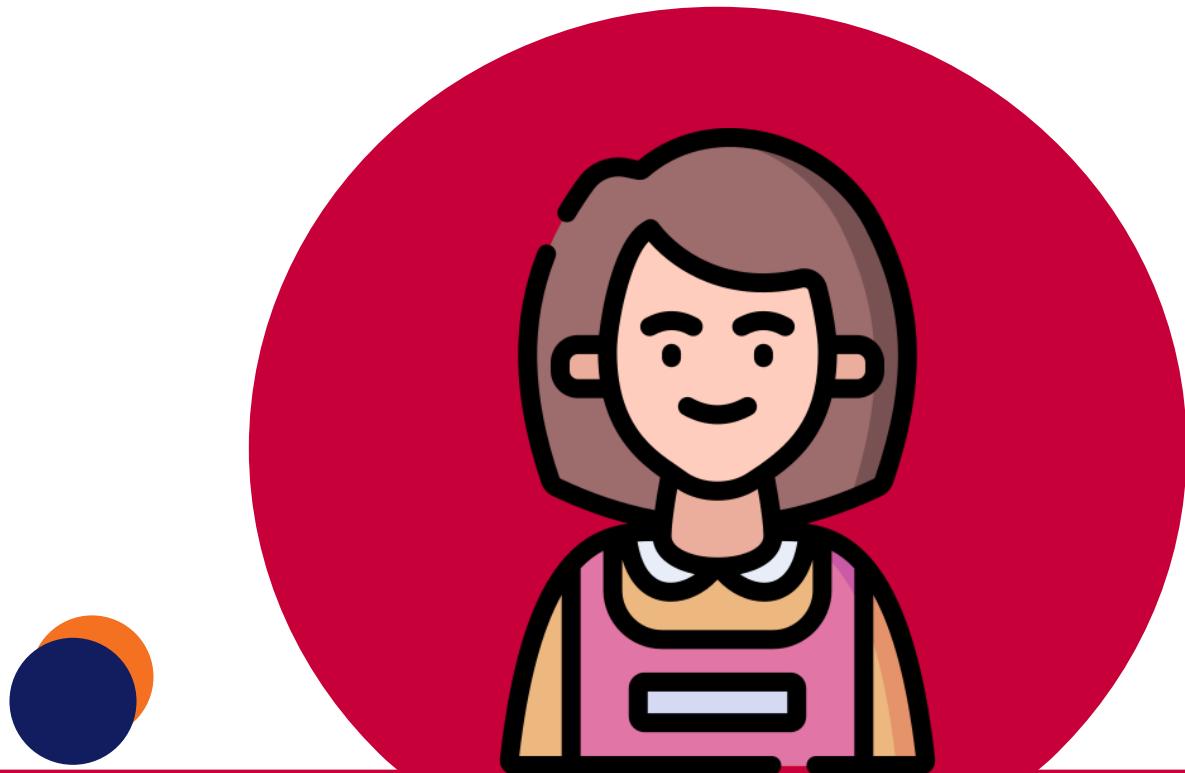


VIDEO BÀI HỌC

Thầy Cô quét mã QR để xem video



ĐỐI VỚI GIÁO VIÊN



Tiết kiệm thời gian soạn bài

Video
Hướng dẫn bài dạy
Phiếu học tập
Game

Có nội dung hay, mới, gần gũi

Mở rộng kiến thức đang có
Ôn tập



VIDEO BÀI HỌC

Thầy Cô quét mã QR để xem video



ĐỐI VỚI NHÀ TRƯỜNG



Chương trình mới, dễ triển khai

Tổ chức ngay tại lớp học
Giáo viên chủ động triển khai
Chuyển giao qua phần mềm
Nguyên liệu dễ tìm và chuẩn bị



LỢI ÍCH

Chương trình giáo dục tích hợp STEAM & KNS mang lại

1

Trẻ mampus giáo

Được làm và được sáng
tạo

2

Giáo viên

Có những nội dung bổ
trợ, mới lạ và chuẩn bị
sẵn

3

Nhà trường

Chương trình mới & dễ
dàng triển khai





TẬP HUẤN GIÁO VIÊN

Quan điểm và phương pháp dạy học
Sử dụng phần mềm
Chuẩn bị học liệu



VUI CHƠI LÀ HOẠT ĐỘNG CHỦ ĐẠO CỦA TRẺ

Quan điểm xây dựng chương trình STEAM & KNS



“Chơi mà học”

Tạo cho trẻ cảm giác thoải mái, tự nhiên để tích cực khám phá, thử nghiệm và sáng tạo ở các khu vực hoạt động một cách vui vẻ

PHƯƠNG PHÁP

Một số phương pháp sử dụng chủ đạo trong chương trình



1 số phương pháp hiện tại

Trực quan

Thực hành,
trải nghiệm

Dùng lời

Nêu gương,
khích lệ

Phương pháp nổi bật

EDP – Quy trình
giải quyết vấn đề



PHƯƠNG PHÁP GIÁO DỤC

EDP - Quy trình giải quyết vấn đề

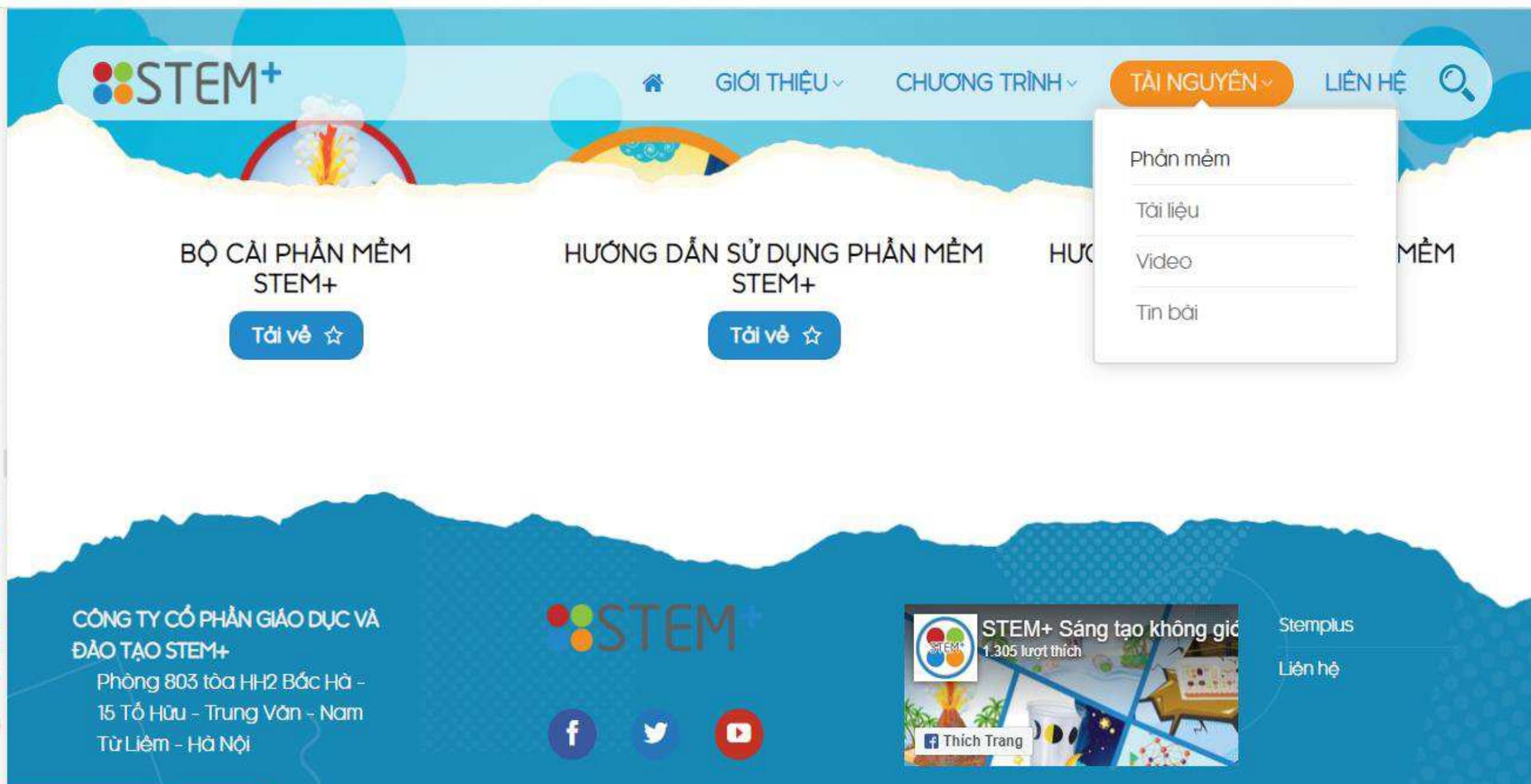




Phần mềm **STEM⁺**

Cài đặt, tải bài học và sử dụng các tính năng
của phần mềm giảng dạy dành cho Giáo viên





<https://stemplus.vn/phan-mem/#> S.VN



Chuẩn bị nguyên vật liệu và giáo cụ

Các lưu ý khi sử dụng nguyên vật liệu thực hành



Dụng cụ tái sử dụng

Là những nguyên liệu/dụng cụ có thể sử dụng lại nhiều lần. Các dụng cụ này cần được rửa/lau sạch và bảo quản sau mỗi hoạt động học như cốc nhựa trong, chai lọ nhựa

02

Dụng cụ dùng chung

Là những nguyên liệu nhà trường và giáo viên tự chuẩn bị để sử dụng cho 1 lớp. Số lượng đồ dùng tương ứng với số lớp trong một khối hoặc các lớp có thể sử dụng chung với nhau một số nguyên liệu cố định như khay nhựa, bình nhựa.....



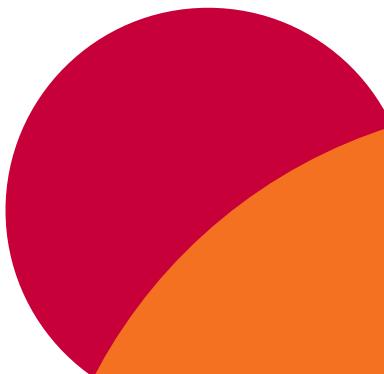
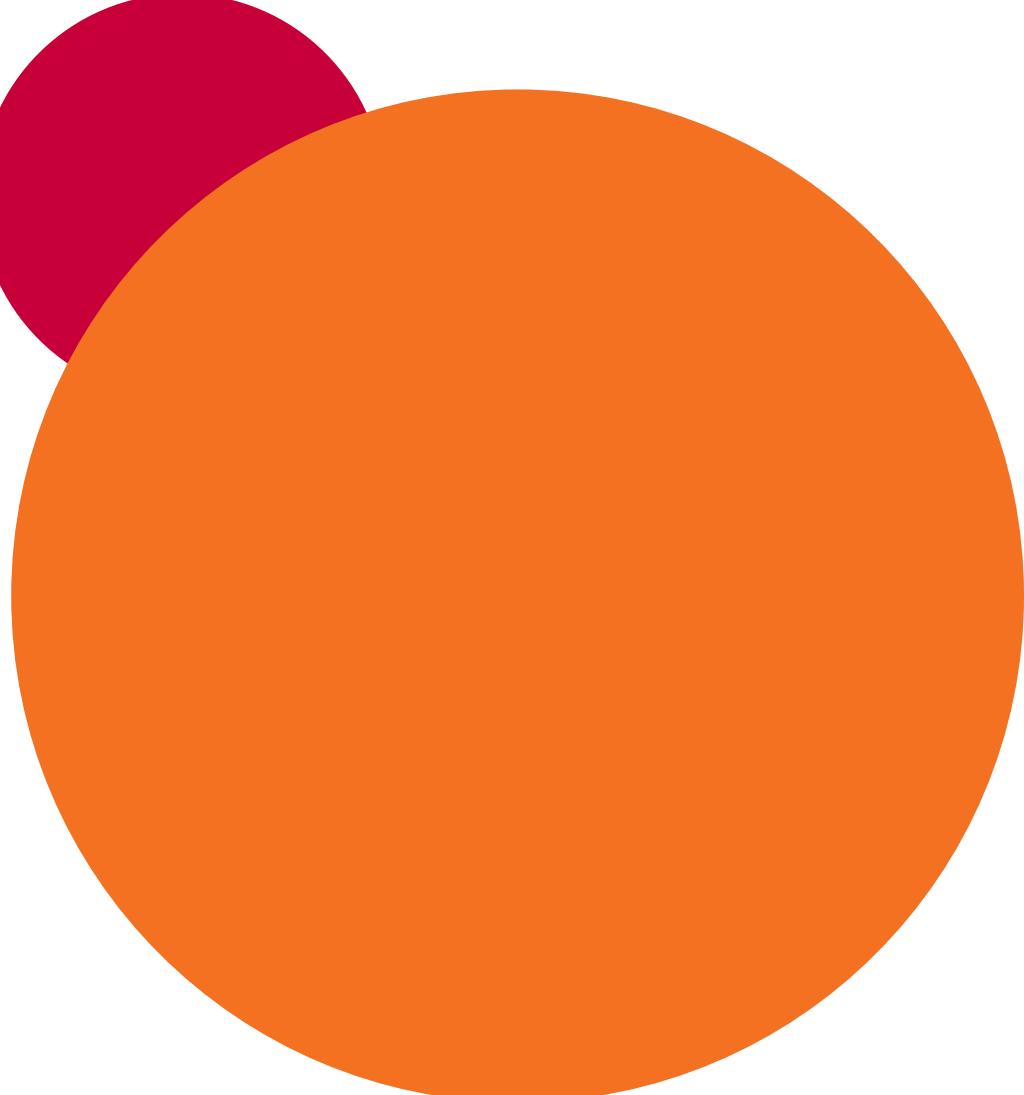
01

HỌC LIỆU CHI TIẾT

DANH SÁCH HỌC LIỆU 4 TUỔI - CHỦ ĐIỂM 1 - CHỦ ĐỀ 04 VẬN ĐỘNG AN TOÀN	
Tiết	Đồ dùng cần chuẩn bị
❖ Ghi chú: Học liệu theo nhóm dành cho 6 trẻ	
07 Sử dụng kéo an toàn	<ul style="list-style-type: none">• Hoạt động 2 – Làm bạch tuộc giấy (Mỗi trẻ 1 sản phẩm)<ul style="list-style-type: none">- 6 chiếc kéo- 3 tờ rời bìa trắng in hình bạch tuộc cỡ A4- 6 lọ hổ dán- 1 bộ màu sáp
08 Sử dụng nĩa an toàn	<ul style="list-style-type: none">• Hoạt động 2 – Tạo hình cá đất nặn với nĩa xiên (Mỗi trẻ 1 sản phẩm)<ul style="list-style-type: none">- 6 nĩa nhựa nhỏ ăn bánh kem- 12 thanh đất nặn- 12 mastic nhựa 0,8 cm

Đồ dùng cần chuẩn bị:

Theo từng chủ đề
đã được đính kèm trong từng chủ đề và
chuyển giao trên phần mềm theo tháng.
(như hình minh họa)



**HỎI ĐÁP
TRAO ĐỔI**