

TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG LÀM QUEN CHỮ VIẾT CHO TRẺ 5-6 TUỔI TẠI TRƯỜNG MẦM NON QUẬN BÌNH THẠNH THEO TIẾP CẬN GIÁO DỤC STEAM

Trần Thanh Nhi
Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Tp.Hồ Chí Minh

Tóm tắt: Đề tài “Tổ chức hoạt động làm quen chữ viết cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non Quận Bình Thạnh theo tiếp cận giáo dục STEAM” nhằm nghiên cứu và vận dụng mô hình giáo dục STEAM (Science – Technology – Engineering – Art – Mathematics) vào hoạt động làm quen chữ viết cho trẻ mẫu giáo lớn, giúp trẻ phát triển toàn diện cả về nhận thức, ngôn ngữ, tư duy sáng tạo và kỹ năng hợp tác.

Thông qua việc tích hợp các yếu tố STEAM vào hoạt động học chữ, trẻ không chỉ làm quen với mặt chữ một cách sinh động và hấp dẫn mà còn được trải nghiệm, khám phá, thực hành và vận dụng kiến thức vào thực tế thông qua các dự án, trò chơi, thí nghiệm và hoạt động nghệ thuật. Phương pháp tiếp cận này tạo cơ hội cho trẻ phát triển khả năng tư duy phân biện, giải quyết vấn đề và sáng tạo, đồng thời góp phần nâng cao hiệu quả giảng dạy của giáo viên và tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường và phụ huynh.

Từ khoá: Steam, làm quen chữ viết, mầm non

ORGANIZING WRITING INTRODUCTION ACTIVITIES FOR 5–6-YEAR-OLD CHILDREN AT BÌNH THẠNH DISTRICT PRESCHOOL USING THE STEAM EDUCATION APPROACH

Trần Thanh Nhi
Ho Chi Minh City University of Technology and Education

Abstract: The topic “Organizing activities to familiarize children with writing at 5-6 years old at Binh Thanh District Kindergarten according to the STEAM educational approach” aims to research and apply the STEAM educational model (Science - Technology - Engineering - Art - Mathematics) to familiarizing children with writing, helping children develop comprehensively in terms of cognition, language, creative thinking and cooperation skills.

By integrating STEAM elements into literacy activities, children not only become familiar with letters in a lively and engaging way, but also experience, explore, practice and apply knowledge into practice through projects, games, experiments and art activities. This approach creates opportunities for children to develop critical thinking, problem solving and creativity, while contributing to improving teachers’ teaching effectiveness and enhancing coordination between schools and parents.

Keywords: STEAM, writing introduction, early childhood education

Nhận bài: 20/04/2025

Phản biện: 20/05/2025

Duyệt đăng: 23/05/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Theo hướng dẫn Chương trình giáo dục mầm non thì làm quen với chữ viết là một trong những kỹ năng cơ bản cần thiết cho sự phát triển ngôn ngữ và tư duy của trẻ, đặc biệt đối với trẻ 5-6 tuổi. Đây là giai đoạn trẻ bắt đầu chuẩn bị bước vào lớp Một, và kỹ năng tiền biết đọc, biết viết chính là nền tảng quan trọng cho quá trình học tập của trẻ sau này. Khi được làm quen với chữ viết, trẻ không chỉ phát triển khả năng ngôn ngữ mà còn cải thiện khả năng giao tiếp và tư duy sáng tạo. Đồng thời, hoạt động này còn giúp trẻ rèn luyện các kỹ năng vận động tinh, cách cầm bút, điều khiển tay, rèn luyện sự khéo léo và chính xác trong các thao tác viết. Quan trọng hơn nữa thì việc học chữ viết giúp trẻ có thể tự biểu đạt cảm xúc và suy nghĩ của mình, từ đó tạo nền tảng cho khả năng giao tiếp xã hội và học hỏi trong tương lai. Nhờ đó, trẻ sẽ dễ dàng tiếp thu các kiến thức mới và phát triển những kỹ năng cần thiết để học tốt trong các năm học sau.

Với sự phát triển mạnh mẽ của công nghệ và các nghiên cứu trong giáo dục, phương pháp giáo dục STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics) ra đời và được áp dụng rộng rãi. STEAM giúp trẻ phát triển tư duy logic, sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề qua việc kết hợp các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học. Vì vậy, việc áp dụng STEAM trong hoạt động làm quen chữ viết sẽ tạo ra một môi trường học tập phong phú, sáng tạo, thu hút trẻ tham gia một cách hứng thú và hiệu quả hơn.

Qua quá trình giảng dạy, tác giả nhận thấy một số thực trạng sau:

- Phương pháp giảng dạy truyền thống: nhiều giáo viên vẫn áp dụng phương pháp dạy học thụ động, trẻ học viết bằng cách chép lại, tập trung vào việc ghi nhớ và viết đúng mặt chữ (học vẹt), chưa thực sự có nhiều hoạt động khám phá và trải nghiệm, gây áp lực và nhàm chán cho trẻ.

- Môi trường học tập thiếu tương tác: hoạt động chưa phong phú, sử dụng các trò chơi sẵn có chưa dám sáng tạo, cải biên; thiếu nguồn tài liệu trực quan sinh động, hấp dẫn để thu hút sự chú ý của trẻ.

- Sự phối hợp giữa giáo viên và phụ huynh trong hỗ trợ trẻ học tập còn hạn chế.

Việc ứng dụng giáo dục STEAM trong hoạt động làm quen chữ viết cho trẻ 5-6 tuổi là một phương pháp hiệu quả, giúp trẻ hứng thú học tập và phát triển toàn diện hơn. Thông qua quy trình 6E trong giáo dục STEAM, trẻ không chỉ học chữ một cách tự nhiên mà còn rèn luyện nhiều kỹ năng quan trọng khác. Vì vậy, tác giả đã nghiên cứu và tìm ra giải pháp “Tổ chức hoạt động làm quen chữ viết cho trẻ 5-6 tuổi tại trường mầm non quận Bình Thạnh theo tiếp cận giáo dục Steam” nhằm giúp trẻ tiếp cận bài học một cách tự nhiên, vui vẻ và hiệu quả hơn.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Đối mới phương pháp giảng dạy theo mô hình 6E trong giáo dục Steam

Giáo dục STEAM cho trẻ mầm non là một phương pháp giảng dạy tích hợp các lĩnh vực giúp trẻ phát triển tư duy sáng tạo, kỹ năng giải quyết vấn đề và khả năng làm việc nhóm ngay từ nhỏ. Việc áp dụng quy trình 6E (Gắn kết, Khám phá, Giải thích, Chế tạo, Mở rộng, Đánh giá) trong giáo dục STEAM vào hoạt động làm quen chữ viết sẽ giúp trẻ phát triển toàn diện. Thông qua các giai đoạn: Gắn kết (khơi dậy sự hứng thú ban đầu, tạo động lực học tập cho trẻ); Khám phá (giúp trẻ trải nghiệm trực quan, ghi nhớ chữ viết qua các giác quan), Giải thích (cung cấp kiến thức nền tảng về âm thanh và hình dạng chữ cái một cách dễ hiểu), Chế tạo (khuyến khích trẻ vận dụng kiến thức, phát triển tư duy sáng tạo và kỹ năng giải quyết vấn đề), Mở rộng (giúp trẻ ứng dụng kiến thức vào thực tế, tạo môi trường học tập liên tục), Đánh giá (giúp theo dõi sự tiến bộ của trẻ, điều chỉnh phương pháp dạy học phù hợp). Nhờ đó, trẻ không chỉ học chữ viết hiệu quả mà còn kích thích cho sự phát triển toàn diện các kỹ năng cần thiết cho trẻ.

Tác giả vận dụng quy trình 6E trong giáo dục để thiết kế các hoạt động giúp trẻ làm quen chữ viết như sau:

VÍ DỤ VỀ VẬN DỤNG GIÁO DỤC STEAM THEO QUY TRÌNH 6E.

LĨNH VỰC: PHÁT TRIỂN NGÔN NGỮ

Làm quen chữ cái s, x

I. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Kiến thức:

Trẻ nhận biết được chữ “s, x” thông qua các từ

2. Kỹ năng:

Trẻ thực hiện được các kỹ năng: vẽ, nặn, xếp hình để tạo thành các chữ s, x

3. Nội dung STEAM liên quan:

(S – Science - Khoa học: Trẻ nhận biết phát âm được chữ s, x và nêu được cấu tạo, điểm giống và khác nhau chữ s, x)

(T – Technology - Công nghệ: Sử dụng các dụng cụ, phương tiện tạo ra chữ s, x như đất nặn, khay cát, hạt hạt)

(E – Engineering - Kỹ thuật: Quy trình, các bước tạo ra chữ s, x bằng nguyên vật liệu trẻ chọn (xếp hạt, ghép các nét))

(A – Art - Nghệ thuật: Sắp xếp, sử dụng các nguyên vật liệu sáng tạo để trang trí tạo ra chữ s, x đẹp mắt)

(M - Math - Toán học: Trẻ học đếm số nét; kích thước chữ cái và số lượng nguyên vật liệu làm chữ cái)

II. CHUẨN BỊ

- Khay cát, khăn lau tay, hạt hạt (ngô, hạt chiều tróc), bút dạ, nan tre, len cho trẻ ghép chữ.

- Thẻ chữ s, x, nét chữ rời s, x, 3 tranh bài thơ “Bản làng của em” để chơi trò chơi.

- Nhạc không lời “Inh là ơi”, băng từ, tivi.

- Bài tập được thiết kế trên các phần mềm công nghệ: tìm hình ảnh có từ tương ứng với chữ s, x; kéo thả hình ảnh có chứa từ tương ứng; khoanh tròn các từ có chứa chữ cái s, x; điền từ còn thiếu, sao chép từ.

III. TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG: QUY TRÌNH 6E

1. Engage (Gắn kết):

- Tin vui, Tin vui: Lớp Lá 1 của chúng mình được chào đón các cô giáo trong trường tới dự giờ thăm lớp chúng mình.

- Chúng mình sẽ làm gì để chào đón các cô?

+ Chúng mình sẽ hát bài gì?

+ Ai sẽ làm ca sỹ hát (Cho 2 trẻ 1 trai, 1 gái hát, đội mũ có chữ S, X. Các bạn còn lại sẽ nắm tay nhau múa xòe).

- Các bạn đội mũ âm nhạc có chữ gì?

- Con thấy chữ s, x ở đâu?

- Chúng mình cùng tìm hiểu và khám phá về chữ cái s, x nhé!

2. Explore (Khám phá):

- Cô cho trẻ lấy khay chữ cái về nhóm để khám phá chữ s, x.

+ Cô gợi ý cho trẻ lấy thẻ chữ s, x sử dụng thí giác để khám phá, dùng tay sờ theo nét chữ.

+ Lấy các nét chữ rời ghép lại để tạo thành chữ s, x.

- Cô đặt các câu hỏi thăm dò, gợi mở, kích thích trẻ khám phá, tìm hiểu với bạn,

+ Con đang khám phá chữ gì? Chữ s, x được viết như thế nào? Phát âm?

- Cô cho trẻ quan sát các kiểu viết của chữ s, x: in thường, in hoa, viết thường và cách phát âm.

3. Explain (Giải thích):

- Cô đặt câu hỏi kích thích, gợi ý trẻ chia sẻ những điều trẻ đã khám phá được.

+ Con đã cùng các bạn nhóm mình khám phá chữ gì?

+ Chữ đó phát âm như thế nào?

+ Cho trẻ phát âm chữ cái s, x vừa khám phá (Cô và trẻ cùng sửa sai cho bạn phát âm)

4. Engineer (Thiết kế, chế tạo):

- Cô cho trẻ tạo hình chữ s, x từ các nguyên liệu khác nhau.

- Cô hỏi và ghi nhận ý tưởng của trẻ.

+ Tạo hình chữ cái từ đất nặn

+ Vẽ trang trí chữ cái từ giấy màu

+ Xếp và dán các hạt (hạt) thành chữ cái

+ Viết chữ cái trên cát

- Cô quan sát, động viên khuyến khích, gợi ý trẻ thực hiện nếu trẻ gặp khó khăn,

5. Erich (Mở rộng):

- Cô: “Vừa rồi các con đã cùng nhau khám phá, chia sẻ những hiểu biết của mình về chữ s, x, bây giờ cô mời các con cùng chơi các trò chơi với chữ s, x”.

+ Minh cùng chơi trò chơi “Tìm chữ” với bài thơ “Bán làng của em”

+ Cách chơi: chia lớp làm 3 nhóm, đứng làm 3 hàng, khi bản nhạc bắt đầu lần lượt từng bạn của 3 đội sẽ chạy lên tìm chữ s hoặc chữ x gạch chân, mỗi lần lên chỉ được gạch 1 chữ rồi về cuối hàng đứng, kết thúc bản nhạc đội nào tìm được nhiều chữ s, x và chơi đúng luật là thắng cuộc.

+ Luật chơi: Mỗi lần 1 bạn lên chỉ được gạch 1 chữ s hoặc x.

- Cô cho trẻ chơi, cô bao quát, cho trẻ kiểm tra kết quả, phát âm chữ cùng cô

- Cô cho trẻ thực hành các trò chơi về chữ cái trên các phiếu bài tập, bảng tương tác và các bài tập trên các phần mềm công nghệ

6. Evaluate (Đánh giá):

Đánh giá sự tiến bộ của trẻ thông qua các hình thức đa dạng:

o Quan sát trẻ trong quá trình tham gia các hoạt động.

o Quan sát sản phẩm của trẻ

o Kiểm tra khả năng nhận biết và viết chữ cái của trẻ.

o Khuyến khích trẻ tự đánh giá quá trình học tập của mình.

Việc áp dụng quy trình 6E vào hoạt động làm quen chữ viết không chỉ giúp trẻ ghi nhớ mặt chữ tốt hơn mà còn kích thích sự sáng tạo, tư duy logic và khả năng vận dụng kiến thức vào thực tế. Đây là một cách tiếp cận hiện đại, hiệu quả giúp trẻ hứng thú với việc học chữ một cách tự nhiên và chủ động. Giáo dục STEAM trong mầm non không chỉ giúp trẻ hứng thú học tập mà còn tạo nền tảng vững chắc cho sự phát triển tư duy và kỹ năng sau này.

2.2. Kết hợp công nghệ thiết kế môi trường học tập để tạo sự hứng thú

Việc kết hợp công nghệ, sử dụng các phần mềm có ứng dụng AI để thiết kế bài giảng và bài tập, trò chơi làm quen chữ viết của lớp không chỉ giúp tạo sự hứng thú mà còn mang đến những trải nghiệm học tập phong phú và sáng tạo cho trẻ.

• Canva (kho tài nguyên ảnh phong phú, các hiệu ứng video hấp dẫn)

• Powerpoint

• Runway (chuyển hình ảnh tĩnh thành hình ảnh động)

• Capcut (cắt ghép video chuyên nghiệp)

• Liveworksheet

Tác giả xây dựng được một clip dạy trẻ nhận biết chữ cái s, x qua các ứng dụng trên, sử dụng các kho ảnh trên Canva để thiết kế các câu đố về từ có chứa chữ s (hoa sen), câu đố về từ có chứa chữ x (xe đạp) cho trẻ nghe, sau đó sử dụng các hiệu ứng xuất hiện trên phần mềm powerpoint để hiện ra hoa sen, xe đạp (các hình ảnh này đã được chuyển thành ảnh động trên phần mềm runway).

Với phần mềm liveworksheet thiết kế cho trẻ trò chơi nối hình ảnh có chứa chữ cái tương ứng với từ và cũng với phần mềm này, thiết kế các thao tác kéo, thả để trẻ tìm hình ảnh có chứa chữ tương ứng.

Tác giả thiết kế trên phần mềm powerpoint với trò chơi vòng quay may mắn để nhận biết chữ, khi mũi tên ở chữ cái nào thì trẻ sẽ tìm từ có chứa chữ cái đó.

Việc kết hợp công nghệ không chỉ giúp cải thiện chất lượng bài giảng mà còn mang đến cho học sinh những phương thức học tập thú vị, hiện đại, phù hợp với thế giới số ngày nay.

2.3. Phối hợp với phụ huynh để hỗ trợ trẻ học tập

Việc phối hợp giữa giáo viên và phụ huynh

đóng vai trò quan trọng trong việc giúp trẻ làm quen và phát triển khả năng nhận diện và ghi nhớ chữ viết.

- Sử dụng công nghệ để giao bài tập và theo dõi tiến bộ của trẻ: thiết kế các bài tập trực tuyến trên Canva hoặc PowerPoint,...và gửi cho phụ huynh để trẻ thực hành tại nhà. Video hướng dẫn các hoạt động làm quen chữ viết hoặc các trò chơi tương tác cũng được cung cấp để phụ huynh có thể hướng dẫn con dễ dàng hơn.

- Khuyến khích phụ huynh tham gia cùng trẻ trong các trò chơi giáo dục về các hoạt động làm quen chữ viết: cùng trẻ tham gia thực hành trò chơi: tìm chữ trên biển báo, bao bì sản phẩm, vẽ chữ bằng màu nước, bút lông, đọc sách cùng con hàng ngày, khuyến khích trẻ viết trong cuộc sống hàng ngày (viết danh sách đi chợ cùng ba mẹ, viết thiệp chúc mừng gửi ông bà,...) giúp trẻ vận dụng các kiến thức đã học một cách tự nhiên, đồng thời tăng cường kết nối gia đình.

Sự phối hợp giữa gia đình và nhà trường trong việc giúp trẻ làm quen chữ viết không chỉ giúp trẻ học nhanh hơn mà còn tạo cho trẻ thói quen yêu thích chữ viết, hỗ trợ tốt cho quá trình học tập sau này.

III. KẾT LUẬN

Thông qua nghiên cứu và triển khai các hoạt động làm quen chữ viết theo tiếp cận giáo dục

STEAM tại các lớp mẫu giáo lớn của một số trường mầm non trên địa bàn quận Bình Thạnh, đề tài đã chỉ ra rằng: phương pháp này có tác dụng rõ rệt trong việc khơi gợi hứng thú học tập, kích thích tư duy logic, khả năng quan sát, sáng tạo và phát triển ngôn ngữ cho trẻ. Các hoạt động tích hợp giữa khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học không chỉ giúp trẻ ghi nhớ chữ cái một cách sinh động, mà còn tạo điều kiện cho trẻ được học qua trải nghiệm và thực hành – một hình thức học tập phù hợp với đặc điểm tâm lý lứa tuổi.

Bên cạnh đó, việc áp dụng mô hình giáo dục STEAM vào hoạt động làm quen chữ viết cũng góp phần nâng cao năng lực tổ chức hoạt động sư phạm của giáo viên mầm non, đồng thời thúc đẩy sự phối hợp tích cực giữa nhà trường và phụ huynh trong việc hỗ trợ trẻ phát triển kỹ năng tiền học đường.

Từ những kết quả đạt được, đề tài khẳng định rằng việc ứng dụng giáo dục STEAM trong hoạt động làm quen chữ viết là hướng tiếp cận phù hợp, sáng tạo và hiệu quả trong giáo dục mầm non hiện đại. Trong thời gian tới, cần tiếp tục nghiên cứu, hoàn thiện và nhân rộng mô hình này để giáo viên áp dụng STEAM vào thực tiễn giảng dạy một cách linh hoạt, hiệu quả và bền vững.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ GD và ĐT. (2021). Văn bản nhộp nhất 01/VBHN-BGDĐT 2021 thông tư Chương trình giáo dục mầm non. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- Dazhi Yang, S. J. (2020). Using Technology to support student learning in an integrated Stem learning enviroment. International journal of technology in education and science.
- Lê Thị Thanh Nhân. (2024). Tổ chức hoạt động làm quen chữ cái cho trẻ mầm non theo tiếp cận liên thông với chương trình GDPT 2018. Tạp chí khoa học Việt nam trực tuyến.
- Vygotsky, L. (1978). Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes. Harvard University Press.
- Yakman. (2008). an overview of creating a model of intergrative education. STEAM education.