

PHÁT TRIỂN KHẢ NĂNG TIỀN ĐỌC, VIẾT CHO TRẺ MẦM NON THEO ĐỊNH HƯỚNG GIÁO DỤC STEAM: THỰC TRẠNG VÀ GIẢI PHÁP

Văn Thị Minh Tư
Trường Đại học Giáo dục, Đại học Quốc gia Hà Nội
Email: tuvmt.edu@gmail.com

Tóm tắt: Bài viết tập trung phân tích cơ sở lý luận, thực trạng và đề xuất giải pháp phát triển khả năng tiền đọc – viết cho trẻ mầm non theo định hướng giáo dục STEAM. Nghiên cứu khảo sát tại một số trường mầm non ở Hà Nội cho thấy giáo viên đã bước đầu quan tâm đến phát triển tiền đọc – viết, song việc vận dụng STEAM còn hạn chế, chủ yếu dừng lại ở mức lồng ghép hoạt động. Bài viết đề xuất giải pháp dựa trên quy trình tổ chức hoạt động STEAM, chú trọng khuyến khích trẻ sử dụng ngôn ngữ trong bối cảnh thực tiễn. Ví dụ minh họa qua dự án STEAM “Ngôi nhà của em” cho thấy việc phát triển tiền đọc – viết hoàn toàn có thể thực hiện tự nhiên, tích hợp với khám phá khoa học và nghệ thuật sáng tạo. Kết quả nghiên cứu góp phần cung cấp căn cứ lý luận và thực tiễn cho việc nâng cao chất lượng giáo dục mầm non ở Việt Nam.

Từ khóa: tiền đọc – viết, mầm non, STEAM, ngôn ngữ, dự án

DEVELOPING EMERGENT LITERACY SKILLS FOR PRESCHOOL CHILDREN THROUGH STEAM EDUCATION: CURRENT SITUATION AND SOLUTIONS

Van Thi Minh Tu
University of Education, Vietnam National University, Hanoi
Email: tuvmt.edu@gmail.com

Abstract: This article analyzes the theoretical basis, current situation, and proposes solutions for developing emergent literacy skills in preschool children through STEAM education. A survey conducted in several preschools in Hanoi indicates that while teachers have paid attention to emergent literacy, the application of STEAM remains limited, mainly at the level of integration rather than full implementation. The paper proposes solutions based on the STEAM activity framework, emphasizing children's use of language in authentic contexts. A case study of the STEAM project “My House” demonstrates that emergent literacy can be naturally fostered alongside scientific exploration and artistic creativity. The findings provide theoretical and practical foundations for improving early childhood education quality in Vietnam.

Keywords: emergent literacy, preschool, STEAM, language, project

Nhận bài: 15/08/2025

Phản biện: 13/09/2025

Duyệt đăng: 18/09/2025

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục hiện nay, việc chuẩn bị hành trang ngôn ngữ cho trẻ mầm non là vấn đề được nhiều nhà nghiên cứu và thực tiễn quan tâm. Khả năng tiền đọc – viết được coi là tiền đề quan trọng để trẻ tiếp cận chương trình Tiểu học một cách thuận lợi (Teale & Sulzby, 1986). Tuy nhiên, nhiều phụ huynh và giáo viên vẫn còn hiểu chưa đúng, dẫn đến tình trạng dạy trước, luyện chữ sớm, gây áp lực cho trẻ.

Mục đích của nghiên cứu: phân tích cơ sở lý luận và thực tiễn, chỉ ra những hạn chế, đồng thời đề xuất giải pháp phát triển tiền đọc – viết cho trẻ mầm non thông qua định hướng giáo dục STEAM.

Đối tượng nghiên cứu: Trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi tại một số trường mầm non ở Hà Nội.

Phạm vi nghiên cứu: Thực trạng tổ chức hoạt động phát triển tiền đọc – viết theo STEAM.

Câu hỏi nghiên cứu

- Thực trạng phát triển khả năng tiền đọc – viết cho trẻ theo định hướng STEAM hiện nay như thế nào?
- Những giải pháp nào có thể nâng cao hiệu quả phát triển tiền đọc – viết theo STEAM?

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Phương pháp nghiên cứu

Phân tích – tổng hợp tài liệu: Nghiên cứu các công trình trong và ngoài nước về tiền đọc – viết và giáo dục STEAM, tổng hợp lý thuyết, mô hình và kinh nghiệm thực tiễn để làm cơ sở xây dựng giải pháp.

Điều tra – khảo sát: Khảo sát 30 giáo viên mầm non tại 5 trường ở Hà Nội bằng phiếu hỏi và phỏng vấn bán cấu trúc, thu thập thông tin về nhận thức, kiến thức và mức độ vận dụng STEAM trong phát triển tiền đọc – viết.

Thống kê – phân tích dữ liệu: Dữ liệu được xử lý định lượng (tỷ lệ phần trăm) và định tính (tổng hợp ý kiến, kinh nghiệm giáo viên) để đánh giá thực trạng, nhận diện hạn chế và nhu cầu giải pháp.

2.2. Cơ sở lý luận và thực tiễn

2.2.1. Cơ sở lý luận

(i) **Khái niệm tiền đọc – viết:** Tiền đọc – viết (emergent literacy) là giai đoạn trẻ hình thành các hành vi, kỹ năng và kinh nghiệm ngôn ngữ nền tảng trước khi bước vào Tiểu học. Trẻ không học đọc – viết theo nghĩa chính thức, mà làm quen

thông qua các trải nghiệm: lắng nghe, bắt chước, vẽ, sử dụng ký hiệu và chữ cái rời (Teale & Sulzby, 1986).

(ii) *Đặc điểm ngôn ngữ trẻ 5–6 tuổi*

Phát âm: Cơ bản đúng các âm vị, đôi khi nhầm lẫn âm khó (l/n, tr/ch, s/x).

Vốn từ: 2500–3000 từ, có khả năng sử dụng từ trừu tượng đơn giản.

Ngữ pháp: Bước đầu sử dụng câu ghép, câu phức; có thể kể lại sự việc theo trình tự.

Tư duy ngôn ngữ: Hình thành khả năng so sánh, khái quát, giải thích hiện tượng. Trẻ thích ghi lại ý tưởng bằng hình ảnh, ký hiệu, chữ cái.

(iii) *Các yếu tố ảnh hưởng đến phát triển tiền đọc-viết*

1. Cá nhân: khả năng nhận thức, trí nhớ, hứng thú, kinh nghiệm trước đó.

2. Gia đình: thói quen đọc sách, kể chuyện, giao tiếp ngôn ngữ trong gia đình.

3. Giáo dục: chương trình mầm non, năng lực sư phạm, quan điểm của giáo viên.

4. Học liệu – công nghệ: sách, tranh ảnh, bảng tương tác, phần mềm học tập.

5. Xã hội – văn hóa: môi trường ngôn ngữ, truyền thống khuyến đọc.

(iiii) *Vai trò của giáo dục STEAM trong phát triển khả năng tiền đọc - viết*

Giáo dục STEAM được coi là một trong những tiếp cận hiện đại, tích hợp các lĩnh vực Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học, qua đó tạo ra môi trường học tập đa dạng, phong phú. Đối với việc phát triển khả năng tiền đọc – viết ở trẻ mầm non, STEAM mang lại những vai trò nổi bật:

Tạo bối cảnh thực tiễn giúp trẻ vận dụng ngôn ngữ một cách tự nhiên, thay vì học máy móc.

Khuyến khích trẻ quan sát, thảo luận, mô tả, từ đó phát triển vốn từ và kỹ năng biểu đạt.

Giúp trẻ có cơ hội sử dụng chữ viết, ký hiệu, sơ đồ trong quá trình thiết kế, chế tạo sản phẩm.

Hình thành tư duy phản biện, sáng tạo gắn liền với giao tiếp ngôn ngữ.

Sự phù hợp của STEAM thể hiện ở chỗ nó gắn kết việc học ngôn ngữ với trải nghiệm khám phá và sáng tạo. Trẻ không chỉ học cách đọc và viết ở mức tiền đề, mà còn hiểu được ý nghĩa, chức năng của chữ viết trong giao tiếp, ghi chép và trình bày ý tưởng (Bybee, 2013; Yakman & Lee, 2012).

Như vậy, STEAM tạo cơ hội cho trẻ học ngôn ngữ trong tình huống thực tiễn, gắn với trải nghiệm đa giác quan, thúc đẩy ngôn ngữ nói và ngôn ngữ viết (Bybee, 2013; Yakman & Lee, 2012).

2.2.2. *Cơ sở thực tiễn*

(i) *Thông tin khảo sát*: 30 giáo viên tại 5 trường mầm non Hà Nội (tháng 6/2025).

(ii) *Khung khảo sát*:

- Nhận thức của giáo viên về vai trò phát triển tiền đọc – viết.

- Kiến thức và nhận thức về giáo dục STEAM.

- Mức độ vận dụng STEAM vào các hoạt động phát triển tiền đọc – viết

- Nguồn lực, phương tiện học liệu hỗ trợ (sách, tranh, bảng tương tác, phần mềm)

- Khó khăn, trở ngại khi áp dụng STEAM.

(iii) *Kết quả khảo sát*:

Nội dung khảo sát	Tỷ lệ (%)	Phân tích
Giáo viên nhận thức tiền đọc – viết quan trọng	80%	Giáo viên đều hiểu tầm quan trọng nhưng 20% chưa nắm đầy đủ phương pháp phù hợp với lứa tuổi.
Giáo viên biết về STEAM	70%	Nhận thức ban đầu về STEAM, nhưng chủ yếu ở mức lý thuyết, chưa triển khai thực tế.
Giáo viên vận dụng STEAM thường xuyên	30%	Chỉ một số giáo viên đã thử áp dụng STEAM trong một vài hoạt động, còn thiếu dự án cụ thể và lộ trình rõ ràng.
Hoạt động ngôn ngữ có tích hợp STEAM	25%	Hầu hết các hoạt động vẫn dừng ở kể chuyện, đọc thơ, viết ký hiệu; ít kết hợp quan sát, thí nghiệm, lắp ghép, nghệ thuật và toán học.
Khó khăn khi áp dụng STEAM	60%	Thiếu học liệu, hạn chế kinh nghiệm, lo ngại thời gian, và chưa được đào tạo bài bản.

Phân tích:

• Nhận thức vs thực hành: Mặc dù phần lớn giáo viên hiểu tầm quan trọng của tiền đọc – viết, nhưng kiến thức về tích hợp STEAM còn hạn chế,

dẫn đến áp dụng chưa đồng bộ.

• Học liệu và phương tiện: Thiếu các công cụ hỗ trợ STEAM như bảng tương tác, vật liệu trải nghiệm khiến việc tích hợp ngôn ngữ và STEAM khó triển khai.

• **Khó khăn sư phạm:** Giáo viên cần hướng dẫn cụ thể, ví dụ minh họa và kế hoạch chi tiết để áp dụng STEAM vào tiền đọc – viết.

Kết luận thực trạng:

1. Giáo viên quan tâm đến phát triển tiền đọc – viết nhưng thiếu phương pháp tích hợp STEAM đồng bộ.

2. Hoạt động ngôn ngữ trong lớp học chưa khai thác tối đa tiềm năng STEAM để phát triển tư duy và ngôn ngữ.

3. Cần giải pháp cụ thể, dự án minh họa và hướng dẫn sư phạm để giáo viên áp dụng hiệu quả.

2.3. Đề xuất giải pháp vận dụng mô hình giáo dục steam tổ chức hoạt động phát triển khả năng tiền đọc, viết cho trẻ mầm non

2.3.1. Khái niệm

Phát triển tiền đọc – viết theo STEAM là tổ chức cho trẻ tham gia các dự án khám phá, trong đó ngôn ngữ được sử dụng như công cụ ghi chép, biểu đạt và thuyết minh sản phẩm.

2.3.2. Quy trình vận dụng

1. Xác định mục tiêu phát triển ngôn ngữ.
2. Xây dựng tình huống, vấn đề gắn với cuộc sống.
3. Tổ chức hoạt động khám phá, thử nghiệm.
4. Khuyến khích trẻ sử dụng ngôn ngữ (vẽ, viết, kể, ký hiệu).
5. Đánh giá và khích lệ sự sáng tạo.

2.3.3. Yêu cầu sư phạm

- Không biến tiền đọc - viết thành luyện chữ trước tuổi
- Đảm bảo phù hợp đặc điểm lứa tuổi
- Tích hợp nhiều dạng ngôn ngữ: nói, viết, vẽ, ký hiệu
- Đánh giá quá trình, không chỉ sản phẩm cuối.

2.3.4. Ví dụ minh họa: Dự án STEAM “Ngôi nhà của em”

(i) Mục tiêu:

- Science: Tìm hiểu vật liệu xây dựng.
- Technology: Quan sát hình ảnh nhà qua bảng tương tác.
- Engineering: Lắp ghép khung nhà từ que kem, bìa.
- Arts: Trang trí bằng màu sắc, ký hiệu.
- Mathematics: Đếm cửa, so sánh kích thước.
- Ngôn ngữ: Vẽ sơ đồ, ghi chú tên phòng, ký hiệu, kể lại quá trình xây dựng.

(ii) Quy trình thực hiện:

1. Khởi động: trò chuyện về ngôi nhà em ở.
2. Khám phá: quan sát các kiểu nhà.
3. Thực hành: nhóm trẻ dựng nhà bằng vật liệu.
4. Biểu đạt: vẽ sơ đồ, dán giấy ghi chú, viết chữ cái đơn giản.
5. Trình bày: giới thiệu sản phẩm, đọc tên ngôi nhà.
6. Mở rộng: viết/“vẽ chữ” trang trí.

(iii) Sản phẩm ngôn ngữ

- Sơ đồ nhà có chữ cái/ký hiệu.
- Giấy ghi chú tên phòng.
- Lời thuyết trình nhóm.

(iii) Ý nghĩa sư phạm: Dự án cho thấy STEAM tạo bối cảnh thực tế để trẻ vận dụng ngôn ngữ tự nhiên, phát triển kỹ năng tiền đọc – viết gắn với tư duy sáng tạo.

III. KẾT LUẬN

Việc phát triển khả năng tiền đọc – viết cho trẻ mầm non theo định hướng STEAM là cần thiết và khả thi. Kết quả khảo sát khẳng định STEAM chưa được vận dụng hiệu quả, chủ yếu do thiếu quy trình và ví dụ cụ thể. Giải pháp được đề xuất tập trung vào quy trình STEAM, yêu cầu sư phạm và minh họa qua dự án cụ thể. Bài viết góp phần khẳng định STEAM là hướng đi mới trong giáo dục mầm non, giúp trẻ phát triển toàn diện, trong đó có năng lực ngôn ngữ nền tảng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Nguyễn Ánh Tuyết (2015). *Tâm lý học lứa tuổi mầm non*. NXB Giáo dục Việt Nam.
2. Đinh Hồng Thái (2017). *Phát triển ngôn ngữ tuổi mầm non*. NXB Đại học Sư phạm Hà Nội.
3. Nguyễn Thị Hạnh (2019). Phát triển ngôn ngữ cho trẻ mẫu giáo 5–6 tuổi trong hoạt động làm quen với chữ cái. *Tạp chí Khoa học Giáo dục*, 170(5), 25–32.
4. Teale, W. H., & Sulzby, E. (1986). *Emergent Literacy: Writing and Reading*. Norwood, NJ: Ablex.
5. Piasta, S. B., Justice, L. M., & Chen, X. (2020). Emergent literacy: Development, domains, and interventions. In C. J. Lonigan & T. Shanahan (Eds.), *Literacy in Preschool and Kindergarten Children*. New York: Guilford Press.
6. Bybee, R. (2013). *The Case for STEM Education: Challenges and Opportunities*. Arlington, VA: NSTA Press.
7. Yakman, G., & Lee, H. (2012). Exploring the exemplary STEAM education in the U.S. as a practical educational framework for Korea. *Journal of the Korean Association for Science Education*, 32(6), 1072–1086.