

MỘT SỐ VẤN ĐỀ LÝ LUẬN VỀ QUẢN LÝ HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC STEAM NHẪM PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC HỌC SINH TẠI TRƯỜNG TIỂU HỌC

Nguyễn Tấn Tiến

Học viên Cao học – Đại học Trà Vinh

Tóm tắt: Tại Trường Tiểu học Bùi Thị Xuân, xã Hoài Đức, tỉnh Lâm Đồng trong thời gian qua đã ghi nhận những kết quả bước đầu tích cực trong công tác tổ chức giáo dục STEAM. Tuy nhiên, quá trình này vẫn còn tồn tại nhiều hạn chế và bất cập. Chính vì thế, tác giả chọn nghiên cứu đề tài khoa học “Quản lý hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh tại Trường Tiểu học Bùi Thị Xuân xã Hoài Đức, tỉnh Lâm Đồng”. Trong phạm vi bài viết này, tác giả trình bày một số vấn đề lý luận từ kết quả nghiên cứu trên.

Từ khóa: Quản lý hoạt động giáo dục STEAM, phát triển năng lực, học sinh tiểu học.

SOME THEORETICAL ISSUES ON MANAGING STEAM EDUCATION ACTIVITIES AIMING TO DEVELOP STUDENTS' COMPETENCIES AT PRIMARY SCHOOLS

Abstract: At Bui Thi Xuan Primary School, Hoai Duc commune, Lam Dong province, initial positive results have been observed in the organization of STEAM education. However, this process still has many limitations and shortcomings. Therefore, the author chose to research the scientific topic “Managing STEAM education activities to develop students' competencies at Bui Thi Xuan Primary School, Hoai Duc commune, Lam Dong province”. Within the scope of this article, the author presents some theoretical issues from the research results.

Keywords: STEAM education activity management, competency development, primary school students.

Nhận bài: 20/03/2026

Phản biện: 20/04/2026

Duyệt đăng: 24/04/2026

I. ĐẶT VẤN ĐỀ

Trong bối cảnh toàn cầu hóa và xu thế đổi mới giáo dục hiện nay, trọng tâm giáo dục đã chuyển dịch mạnh mẽ từ tiếp cận nội dung sang tiếp cận năng lực của người học. Để đáp ứng yêu cầu này, việc tổ chức các Hoạt động Trải nghiệm (HĐTN) STEAM trong dạy học, được xem là một giải pháp giáo dục hiện đại và hiệu quả. Các HĐTN này không chỉ thúc đẩy tư duy độc lập, chủ động giải quyết vấn đề của môn học và cuộc sống mà còn khơi gợi niềm yêu thích đối với khoa học ở người học, một yếu tố then chốt trong quá trình học tập. Sự phát triển của công nghệ đang định hình lại thị trường lao động, dẫn đến nhu cầu cao và không ngừng tăng về trình độ và kỹ năng STEAM trong tương lai. Giáo dục STEAM được thiết kế nhằm trang bị cho học sinh những năng lực thiết yếu để thành công trong môi trường làm việc Thế kỷ 21, thông qua việc tích hợp các môn học vào một chiến lược học tập gắn kết, dựa trên các ứng dụng thực tiễn trong đời sống.

Việc triển khai giáo dục STEAM có tầm quan trọng xuất phát từ yêu cầu đổi mới căn bản và toàn diện giáo dục của Đảng và Nhà nước. Chương trình Giáo dục phổ thông (CTGDPT) 2018 đã xác định HĐTN là hoạt động giáo dục bắt buộc và xuyên suốt, nhấn mạnh nguyên tắc: “Chú trọng thực hành, vận dụng kiến thức để giải quyết vấn

đề trong học tập và đời sống”. Nghị quyết số 71-NQ/TW của Bộ Chính trị, ban hành ngày 22 tháng 8 năm 2025 về Đột phá phát triển giáo dục và đào tạo. Đây là một Nghị quyết quan trọng nhằm mục tiêu: Đột phá phát triển giáo dục và đào tạo. Khai thông điểm nghẽn, tạo đột phá, chấn hưng nền giáo dục. Giáo dục là quốc sách hàng đầu, giáo dục toàn diện “Đức - Trí - Thể - Mỹ”. Nghị quyết này định hướng chiến lược cho đổi mới giáo dục Việt Nam, hướng tới mục tiêu xây dựng hệ thống giáo dục quốc dân hiện đại, công bằng và chất lượng. Thực tế triển khai tại Trường Tiểu học Bùi Thị Xuân, xã Hoài Đức, tỉnh Lâm Đồng trong thời gian qua đã ghi nhận những kết quả bước đầu tích cực trong công tác tổ chức giáo dục STEAM. Tuy nhiên, quá trình này vẫn còn tồn tại nhiều hạn chế và bất cập. Chính vì thế, tác giả chọn nghiên cứu đề tài khoa học “Quản lý hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh tại Trường Tiểu học Bùi Thị Xuân xã Hoài Đức, tỉnh Lâm Đồng”. Trong phạm vi bài viết này, tác giả trình bày một số vấn đề lý luận từ kết quả nghiên cứu trên.

II. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

2.1. Giáo Dục STEAM

Giáo dục STEAM là một mô hình giáo dục tiên tiến, mở rộng từ mô hình STEM bằng cách tích hợp thêm yếu tố Arts (Nghệ thuật) vào bốn lĩnh vực:

Khoa học (Science), Công nghệ (Technology), Kỹ thuật (Engineering), và Toán học (Mathematics). Mô hình này được xây dựng trên cơ sở cách tiếp cận liên môn, nhằm giúp người học áp dụng tổng hợp kiến thức từ năm lĩnh vực này để giải quyết các vấn đề thực tiễn một cách sáng tạo và toàn diện.

Bản chất của giáo dục STEAM được thể hiện qua các khía cạnh sau: Tính Toàn diện và Sáng tạo: Việc bổ sung yếu tố Nghệ thuật (bao gồm nghệ thuật thị giác, thiết kế, nhân văn, và ngôn ngữ) giúp quá trình học tập không chỉ dừng lại ở tính logic, kỹ thuật mà còn phát triển tư duy thiết kế, thẩm mỹ, và khả năng tưởng tượng của người học, tạo ra các giải pháp đột phá hơn. Tính Tích hợp và Ứng dụng Thực tiễn: STEAM tổ chức các hoạt động học tập gắn kết, hướng tới việc vận dụng kiến thức một cách tổng hợp vào việc tạo ra sản phẩm thực tế hoặc giải quyết một thách thức. Vai trò Chiến lược: Mô hình này được nhận định là đóng vai trò then chốt trong việc đào tạo nguồn nhân lực chất lượng cao, đáp ứng yêu cầu của cuộc Cách mạng Công nghiệp 4.0, nơi sự sáng tạo và thẩm mỹ công nghiệp ngày càng quan trọng.

Việc triển khai giáo dục STEAM, đặc biệt ở bậc tiểu học, hướng tới các mục tiêu toàn diện: Phát triển Năng lực Cần thiết: STEAM trang bị cho học sinh những năng lực thiết yếu trong kỷ nguyên công nghệ, kích thích khả năng sáng tạo, phát triển tư duy phản biện và khả năng thiết kế. Rèn luyện Kỹ năng Mềm: Thông qua các hoạt động nhóm, học sinh được rèn luyện các kỹ năng quan trọng như làm việc nhóm, khả năng giao tiếp, và giải quyết vấn đề. Quy trình Học tập: Giáo viên (GV) sẽ hướng dẫn học sinh thực hiện quy trình tìm hiểu kiến thức nền, hoàn thiện bản thiết kế (có yếu tố thẩm mỹ) và chế tạo sản phẩm của chủ đề STEAM. Sau khi hoàn thành, học sinh sẽ thực hiện việc trình bày và thuyết trình (có yếu tố giao tiếp/nghệ thuật trình bày) về giải pháp của mình. Như vậy, giáo dục STEAM là phương thức giáo dục hiện đại nhằm trang bị cho học sinh cả kiến thức, kỹ năng, và phẩm chất cần thiết, đặc biệt là sự sáng tạo và thẩm mỹ, để thành công trong xã hội dựa trên tri thức và công nghệ.

2.2. Hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh tiểu học

Hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh tiểu học được hiểu là một hình thức tổ chức dạy học theo định hướng lấy người học làm trung tâm, trong đó học sinh tham gia tích cực vào các hoạt động trải nghiệm, thực hành,

thiết kế và giải quyết vấn đề thực tiễn thông qua sự tích hợp liên ngành của năm lĩnh vực: Khoa học (Science), Công nghệ (Technology), Kỹ thuật (Engineering), Nghệ thuật (Art) và Toán học (Mathematics). Cách tiếp cận này nhấn mạnh sự kết nối giữa tri thức hàn lâm với bối cảnh thực tiễn, qua đó thúc đẩy sự hình thành và phát triển năng lực toàn diện cho người học, đặc biệt là năng lực tư duy, sáng tạo và giải quyết vấn đề.

Ở cấp tiểu học, các hoạt động STEAM cần được thiết kế phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý lứa tuổi, bảo đảm tính trực quan, sinh động và gắn với trải nghiệm của học sinh, nhằm tạo điều kiện cho các em hình thành những năng lực cốt lõi ngay từ giai đoạn đầu của quá trình học tập; giáo dục STEAM là một cách tiếp cận liên ngành, trong đó nội dung học thuật được gắn kết chặt chẽ với các tình huống thực tiễn, giúp người học phát triển các kỹ năng cần thiết và nâng cao khả năng thích ứng trong bối cảnh kinh tế tri thức.

Từ những quan điểm trên, có thể khái quát rằng hoạt động giáo dục STEAM ở tiểu học là một hình thức giáo dục hiện đại, tích hợp liên ngành, hướng đến việc phát triển đồng thời kiến thức, kỹ năng và phẩm chất cho học sinh, trong đó đặc biệt nhấn mạnh vai trò của tư duy sáng tạo, năng lực thẩm mỹ và khả năng vận dụng tri thức vào thực tiễn.

2.3. Lý luận về hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực cho học sinh

2.3.1. Nội dung hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh

Nội dung hoạt động giáo dục STEAM trong nhà trường tiểu học được xây dựng theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực học sinh, phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục hiện nay được xác định qua các nội dung cơ bản sau:

Thứ nhất, nội dung hoạt động giáo dục STEAM phải xác định rõ mục tiêu học tập hướng tới phát triển năng lực học sinh. Theo định hướng trong Chương trình Giáo dục phổ thông 2018, mọi hoạt động giáo dục cần hướng đến phát triển phẩm chất và năng lực người học thay vì chỉ truyền thụ kiến thức. Do đó, nội dung STEAM cần cụ thể hóa các mục tiêu như phát triển năng lực giải quyết vấn đề, tư duy sáng tạo, hợp tác, giao tiếp và năng lực tự học, đảm bảo học sinh “học để làm” và “học để vận dụng”.

Thứ hai, nội dung bài học STEAM đảm bảo tính tích hợp liên môn giữa các lĩnh vực trong STEAM. Giáo dục STEAM đặc trưng bởi sự kết nối giữa các lĩnh vực Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học.

Thứ ba, nội dung hoạt động được thiết kế xoay quanh các vấn đề hoặc tình huống gắn với thực tiễn. Theo OECD, giáo dục hiện đại cần gắn với bối cảnh thực tiễn nhằm giúp người học vận dụng kiến thức vào cuộc sống.

Thứ tư, nội dung học tập tạo cơ hội cho học sinh tham gia hoạt động nhóm và hợp tác.

Theo Partnership for 21st Century Skills, năng lực hợp tác là một trong những kỹ năng cốt lõi của thế kỷ 21.

Thứ năm, nội dung hoạt động có tích hợp sử dụng các công cụ và thiết bị công nghệ phù hợp. Trong bối cảnh chuyển đổi số, việc ứng dụng công nghệ trong giáo dục là xu thế tất yếu.

Thứ sáu, nội dung đảm bảo tính phù hợp với đặc điểm tâm lý, nhận thức của học sinh tiểu học. Học sinh tiểu học có đặc điểm nhận thức mang tính trực quan, cụ thể và giàu tính trải nghiệm.

2.3.2. Hình thức tổ chức hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh

Hình thức tổ chức hoạt động giáo dục STEAM giữ vai trò quan trọng trong việc hiện thực hóa mục tiêu phát triển phẩm chất và năng lực học sinh. Việc lựa chọn và vận dụng linh hoạt các hình thức tổ chức không chỉ góp phần nâng cao hiệu quả dạy học mà còn tạo môi trường học tập tích cực, phát huy tính chủ động, sáng tạo của học sinh và có thể được tổ chức theo các hình thức cơ bản sau:

Một là, Hình thức bài học STEAM (Dạy học tích hợp): Đây là hình thức tổ chức phổ biến, được triển khai ngay trong các tiết học chính khóa thông qua việc tích hợp kiến thức liên môn giữa các lĩnh vực Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học.

Hai là, Hình thức trải nghiệm STEAM (Hoạt động ngoại khóa): Hoạt động trải nghiệm STEAM thường được tổ chức ngoài giờ lên lớp như câu lạc bộ STEAM, ngày hội khoa học, tham quan thực tế, hoạt động trải nghiệm sáng tạo...

Ba là Hình thức dự án học tập (Project-based learning): Dạy học theo dự án là hình thức tổ chức trong đó học sinh thực hiện một nhiệm vụ học tập phức hợp kéo dài trong một khoảng thời gian nhất định, hướng đến tạo ra sản phẩm cụ thể.

Bốn là, Hình thức nghiên cứu khoa học kỹ thuật: Đây là hình thức tổ chức nâng cao, khuyến khích học sinh tham gia vào các hoạt động nghiên cứu khoa học phù hợp với lứa tuổi như tìm tòi, khám phá, thử nghiệm và cải tiến sản phẩm.

2.3.3. Phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh

Phương pháp tổ chức hoạt động giáo dục STEAM đóng vai trò then chốt trong việc chuyển hóa mục tiêu và nội dung giáo dục thành kết quả phát triển năng lực cụ thể của học sinh, cụ thể như sau:

Một là, Phương pháp dạy học theo hướng khám phá, trải nghiệm: Phương pháp này nhấn mạnh việc tổ chức cho học sinh tự tìm tòi, khám phá kiến thức thông qua quan sát, thí nghiệm và trải nghiệm thực tiễn.

Hai là, Phương pháp giải quyết vấn đề gắn với tình huống thực tiễn: Dạy học theo định hướng giải quyết vấn đề là phương pháp cốt lõi trong giáo dục STEAM..

Ba là, Phương pháp tổ chức hoạt động nhóm và phân công vai trò: Hoạt động nhóm là hình thức tổ chức học tập hiệu quả, giúp học sinh phát triển năng lực hợp tác và giao tiếp.

Bốn là, Phương pháp dạy học tích hợp yếu tố nghệ thuật (A trong STEAM): Việc tích hợp yếu tố nghệ thuật trong dạy học STEAM giúp tăng cường tính sáng tạo, thẩm mỹ và khả năng biểu đạt của học sinh.

2.3.4. Điều kiện và phương tiện hỗ trợ triển khai hoạt động giáo dục STEAM

Để hoạt động giáo dục STEAM được triển khai hiệu quả trong nhà trường tiểu học, việc đảm bảo các điều kiện và phương tiện hỗ trợ là yếu tố mang tính nền tảng:

Một là, Nguồn lực nhân sự trong nhà trường: Đội ngũ nhân sự là yếu tố quyết định chất lượng triển khai giáo dục STEAM.

Hai là, Cơ sở vật chất (CSVC): Cơ sở vật chất phục vụ giáo dục STEAM cần được đầu tư theo hướng hiện đại, linh hoạt và phù hợp với đặc thù hoạt động trải nghiệm.

Ba là, Trang thiết bị và dụng cụ dạy học: Việc trang bị các thiết bị hiện đại như máy tính, máy tính bảng, máy in 3D, robot giáo dục, bộ kit STEM/STEAM và các thiết bị kết nối internet là điều kiện quan trọng.

Bốn là, Thiết bị và học liệu phục vụ dạy học STEAM: Học liệu STEAM bao gồm học liệu truyền thống, học liệu thực hành và học liệu số.

2.4. Quản lý Hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh

2.4.1. Lập kế hoạch quản lý hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh

Lập kế hoạch là chức năng mở đầu và có ý nghĩa định hướng trong chu trình quản lý hoạt động giáo dục STEAM. Trên cơ sở đó, công tác

lập kế hoạch quản lý hoạt động giáo dục STEAM trong nhà trường tiểu học được thể hiện qua các nội dung cơ bản sau:

Thứ nhất, kế hoạch được xây dựng trên cơ sở các văn bản pháp lý và định hướng của ngành giáo dục: Kế hoạch cần bám sát các văn bản chỉ đạo của Sở Giáo dục và Đào tạo, Phòng Văn hóa – Xã hội cấp xã.

Thứ hai, kế hoạch được xây dựng dựa trên phân tích mục tiêu chương trình và điều kiện thực tiễn: Việc lập kế hoạch cần căn cứ vào mục tiêu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018 do Bộ Giáo dục và Đào tạo ban hành.

Thứ ba, kế hoạch xác định rõ mục tiêu, nội dung và hình thức tổ chức hoạt động: Một kế hoạch STEAM hiệu quả cần cụ thể hóa mục tiêu phát triển năng lực học sinh, xác định nội dung hoạt động theo chủ đề tích hợp.

Thứ tư, quá trình xây dựng kế hoạch có sự tham gia của tập thể giáo viên: Việc huy động sự tham gia của giáo viên trong tổ chuyên môn thông qua thảo luận, góp ý sẽ giúp nâng cao chất lượng kế hoạch, đồng thời tạo sự đồng thuận và thống nhất trong quá trình thực hiện. Đây cũng là biểu hiện của nguyên tắc quản lý dân chủ trong nhà trường.

2.4.2. Tổ chức quản lý hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh

Vận dụng vào quản lý hoạt động giáo dục STEAM trong trường tiểu học, chức năng tổ chức cần được thực hiện một cách khoa học, linh hoạt và phù hợp với đặc điểm tâm sinh lý học sinh cũng như điều kiện thực tiễn của nhà trường. Trên cơ sở kế hoạch đã xây dựng, việc tổ chức triển khai hoạt động giáo dục STEAM cần tập trung vào các nội dung trọng tâm sau:

Trước hết, nhà trường cần thiết lập cơ cấu tổ chức rõ ràng cho hoạt động giáo dục STEAM, trong đó xác định cụ thể vai trò, nhiệm vụ của từng cá nhân và bộ phận như ban giám hiệu, tổ chuyên môn, giáo viên chủ nhiệm, giáo viên bộ môn và các lực lượng phối hợp khác. Sự phân công phải đảm bảo nguyên tắc phù hợp với năng lực, sở trường của mỗi cá nhân, đồng thời tạo điều kiện phát huy tính chủ động, sáng tạo trong quá trình thực hiện nhiệm vụ.

Tiếp theo, cần chú trọng xây dựng cơ chế phối hợp chặt chẽ giữa các lực lượng giáo dục trong và

ngoài nhà trường. Hoạt động STEAM mang tính liên môn, tích hợp cao, do đó đòi hỏi sự liên kết giữa các tổ chuyên môn, giữa giáo viên các môn học, cũng như sự tham gia hỗ trợ của phụ huynh, các tổ chức xã hội và cộng đồng. Sự phối hợp hiệu quả sẽ góp phần tạo nên môi trường học tập mở, gắn lý thuyết với thực tiễn và nâng cao chất lượng giáo dục.

Bên cạnh đó, việc huy động và sử dụng các nguồn lực cần được tổ chức hợp lý và hiệu quả. Nhà trường cần tận dụng tối đa nguồn nhân lực sẵn có, đồng thời đầu tư, khai thác cơ sở vật chất, thiết bị dạy học, học liệu phục vụ hoạt động STEAM. Việc bố trí không gian học tập linh hoạt (góc STEAM, phòng học trải nghiệm, khu vực thực hành) sẽ tạo điều kiện thuận lợi cho học sinh tham gia các hoạt động khám phá, sáng tạo.

2.4.3. Chỉ đạo quản lý hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh

Theo quan điểm của Trần Kiểm (2014), chỉ đạo là chức năng trung tâm thể hiện rõ năng lực của người quản lý trong việc điều hành hệ thống thực hiện mục tiêu đã đề ra. Sau khi hoàn thành việc lập kế hoạch và tổ chức bộ máy, nhà quản lý cần sử dụng quyền lực quản lý một cách hợp lý để tác động đến các cá nhân và bộ phận, định hướng, thúc đẩy và điều chỉnh hoạt động nhằm phát huy tối đa tiềm năng của đội ngũ. Quá trình chỉ đạo không chỉ dừng lại ở việc ban hành mệnh lệnh mà còn bao hàm việc hướng dẫn, hỗ trợ, tạo động lực và kiểm soát tiến trình thực hiện, đòi hỏi người quản lý phải có năng lực ra quyết định, kỹ năng giao tiếp và khả năng tổ chức thực hiện hiệu quả.

Trong quản lý hoạt động giáo dục STEAM ở trường tiểu học, chức năng chỉ đạo cần được triển khai linh hoạt, phù hợp với điều kiện thực tiễn của từng khối lớp và từng thời điểm trong năm học. Ví dụ, trước những yếu tố khách quan như điều kiện thời tiết (mùa mưa ảnh hưởng đến hoạt động trải nghiệm ngoài trời), người quản lý cần kịp thời điều chỉnh, chỉ đạo giáo viên chuyển đổi hình thức tổ chức từ hoạt động ngoài trời sang hoạt động trong lớp, câu lạc bộ hoặc dự án học tập tại nhà, đảm bảo tính liên tục và hiệu quả của hoạt động giáo dục

Một nội dung quan trọng khác là tăng cường chỉ đạo sự phối hợp giữa các lực lượng giáo dục,

bao gồm giáo viên, học sinh, cha mẹ học sinh và các tổ chức xã hội. Sự phối hợp này giúp mở rộng không gian học tập, gắn kết hoạt động STEAM với thực tiễn đời sống, đồng thời huy động thêm nguồn lực hỗ trợ cho nhà trường.

2.4.4. Kiểm tra, đánh giá hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh

Đây là chức năng quan trọng của nhà quản lý, vì tầm quan trọng và vai trò của nó như đã đề cập ở phần trên. Có thể nói, chức năng này xuyên suốt quá trình quản lý và là chức năng của mọi cấp quản lý, kể cả đối với nhà quản lý ở cơ sở giáo dục như trong trường học. Công tác này tại đơn vị tác giả tập trung vào các nội dung sau: Kiểm tra việc xây dựng tiêu chí đánh giá hoạt động giáo dục STEAM phù hợp với mục tiêu và yêu cầu của từng giai đoạn. Công tác kiểm tra việc chuẩn bị tổ chức hoạt động giáo dục STEAM của giáo viên được thực hiện thường xuyên. Việc kiểm tra các điều kiện đảm bảo (cơ sở vật chất, thiết bị, học liệu) phục vụ hoạt động giáo dục STEAM được chú trọng. Quá trình tham gia hoạt động giáo dục STEAM của học sinh được theo dõi và đánh giá. Hoạt động dạy học của giáo viên trong tổ chức giáo dục STEAM được kiểm tra, đánh giá theo mục tiêu phát triển năng lực học sinh. Việc đánh giá kết quả học tập của học sinh thông qua hoạt động giáo dục STEAM được thực hiện toàn diện.

III. KẾT LUẬN

Giáo dục STEAM là hướng tiếp cận hiện đại, phù hợp với yêu cầu đổi mới giáo dục tiểu học theo định hướng phát triển phẩm chất và năng lực học sinh. Thông qua việc tích hợp các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học, hoạt động giáo dục STEAM giúp học sinh được trải nghiệm, khám phá, thực hành, thiết kế sản phẩm và giải quyết các vấn đề gắn với thực tiễn đời sống. Đây là cơ sở quan trọng để hình thành tư duy sáng tạo, năng lực hợp tác, giao tiếp, giải quyết vấn đề và khả năng vận dụng kiến thức liên môn cho học sinh ngay từ cấp tiểu học.

Quản lý hoạt động giáo dục STEAM trong trường tiểu học cần được thực hiện đồng bộ thông qua các chức năng cơ bản: lập kế hoạch, tổ chức thực hiện, chỉ đạo triển khai và kiểm tra, đánh giá. Trong đó, cán bộ quản lý giữ vai trò định hướng, điều phối nguồn lực, hỗ trợ giáo viên, huy động sự phối hợp của phụ huynh và cộng đồng, đồng thời bảo đảm các điều kiện về cơ sở vật chất, thiết bị, học liệu và môi trường học tập phù hợp. Những vấn đề lý luận được trình bày trong bài viết là cơ sở để tiếp tục khảo sát thực trạng và đề xuất các biện pháp quản lý hoạt động giáo dục STEAM nhằm phát triển năng lực học sinh tại Trường Tiểu học Bùi Thị Xuân, xã Hoài Đức, tỉnh Lâm Đồng trong giai đoạn hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Công văn số 909/BGDĐT-GDTH Ngày 08/03/2023 về việc hướng dẫn tổ chức hoạt động giáo dục STEM trong giáo dục Tiểu học;

Kết luận số 91-KL/TW ngày 12/08/2024 của Bộ Chính trị về tiếp tục thực hiện Nghị quyết số 29-NQ/TW ngày 04/11/2013 của Ban Chấp hành Trung ương khóa XI về đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo

Quyết định số 749/QĐ-TTg ngày 30/06/2020 Phê duyệt "Chương trình Chuyển đổi số quốc gia đến năm 2025, định hướng đến năm 2030"

Quyết định 131/QĐ-TTg, ngày 25/01/2022 Phê duyệt Đề án "Tăng cường ứng dụng công nghệ thông tin và chuyển đổi số trong giáo dục và đào tạo giai đoạn 2022 - 2025, định hướng đến năm 2030"

Nghị quyết 71-NQ/TW ngày 22/8/2025 của Bộ Chính trị Về đột phá phát triển giáo dục và đào tạo.

Thông tư số 17/2025/TT-BGDĐT ngày 12 tháng 09 năm 2025 của Bộ Giáo dục và Đào tạo: Sửa đổi, bổ sung một số nội dung trong Chương trình giáo dục phổ thông ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo