

Số: 247/KH-MNPT

Trung An, ngày 04 tháng 9 năm 2025

KẾ HOẠCH

Ứng dụng mô hình giáo dục STEAM vào tổ chức các hoạt động cho trẻ Năm học 2025 - 2026

Thực hiện Công văn số 538/SGDĐT-GDMN ngày 29 tháng 8 năm 2025 của Sở Giáo dục và Đào tạo tỉnh Đồng Tháp về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ giáo dục mầm non năm học 2025 - 2026;

Thực hiện Quyết định số 509/QĐ-UBND ngày 21/8/2025 của Chủ tịch Ủy ban nhân dân (UBND) tỉnh Đồng Tháp ban hành Kế hoạch thời gian năm học 2025 - 2026 đối với GDMN, giáo dục phổ thông và giáo dục thường xuyên trên địa bàn tỉnh Đồng Tháp;

Căn cứ vào Kế hoạch số 242/KH-MNPT ngày 03 tháng 9 năm 2025 thực hiện nhiệm vụ năm học 2025 - 2026 của Trường Mầm non Phước Thạnh và căn cứ vào báo cáo tổng kết năm học 2024-2024 và tình hình thực tế nhà trường;

Trường Mầm non Phước Thạnh xây dựng Kế hoạch ứng dụng mô hình giáo dục Steam vào tổ chức các hoạt động cho trẻ năm học 2025 - 2026 như sau:

I. ĐẶC ĐIỂM TÌNH HÌNH

1. Tình hình trường lớp, đội ngũ, học sinh

- Tổng số CBGVNV: 41. Trong đó:
 - + Cán bộ quản lý: 03 biên chế (Hiệu trưởng: 01; Phó HT: 02)
 - + Giáo viên lớp: 27 biên chế
 - + Nhân viên: 11. Trong đó có 02 nhân viên biên chế, 01 theo HĐ 111; 09 HĐ theo NQ 02 (NV phục vụ: 01; NV cấp dưỡng 09);
- Trình độ CBQLGVNV. Trong đó:
 - + Đại học: 25
 - + Cao đẳng: 06
 - + Trung cấp: 01
 - + Chuyên môn khác: 9
- Tổng số trẻ toàn trường: 395 trẻ (Nhà trẻ: 33 trẻ; Mẫu giáo: 362 trẻ)
- Tổng số nhóm/ lớp: 14. Trong đó:
 - + Nhà trẻ 24-36 tháng: 01 nhóm/ 33 trẻ/3,3 giáo viên
 - + Lớp Mầm (3-4 tuổi): số lớp: 03; số HS: 69/6,1 giáo viên
 - + Lớp Chồi (4-5 tuổi): số lớp: 05; số HS: 138/10,1 giáo viên
 - + Lớp Lá (5-6 tuổi): số lớp: 05; số HS: 155/9,7 giáo viên

2. Thuận lợi, khó khăn

a. Thuận lợi:

- Được lãnh đạo chỉ đạo của các cấp, tổ Mầm non trong việc thực hiện Chương trình giáo dục mầm non (CTGDMN).
- Đội ngũ CBQL tận tụy với công việc, tâm huyết với nghề, năng động, sáng tạo trong công tác quản lý, trình độ chuyên môn nghiệp vụ vững vàng.
- Trong công tác cải tạo môi trường, xây dựng kế hoạch hoạt động theo chuyên đề "Xây dựng trường mầm non lấy trẻ làm trung tâm" với bộ hồ sơ chuyên môn đáp ứng được các tiêu chí của Sở GDĐT yêu cầu.
- Cán bộ giáo viên thực hiện tốt Chương trình giáo dục mầm non; đổi mới phương pháp giáo dục trẻ; nâng cao chất lượng chăm sóc trẻ, Giáo viên thực hiện tốt xây dựng môi trường giáo dục lấy trẻ làm trung tâm và tổ chức hoạt động góc trong cơ sở giáo dục mầm non.
- Trên 96% giáo viên đạt trình độ chuẩn và trên chuẩn, đa số giáo viên có nhiều tâm huyết, trách nhiệm, sáng tạo là những hạt giống tốt để lan tỏa tình yêu nghề và tinh thần đổi mới mạnh mẽ
- Nhà trường đạt chuẩn quốc gia mức độ 2 và công nhận chất lượng giáo dục cấp độ 3 tháng 7/2022, đáp ứng môi trường chăm sóc nuôi dưỡng, giáo dục trẻ và nhu cầu gửi trẻ của nhân dân địa phương.
- Đội ngũ CBQL tận tụy với công việc, tâm huyết với nghề, năng động, sáng tạo trong công tác quản lý, trình độ chuyên môn nghiệp vụ vững vàng.
- Ban đại diện cha mẹ trẻ em nhiệt tình trong việc phối hợp cùng nhà trường trong công tác chăm sóc giáo dục cháu.
- Tập thể cán bộ giáo viên nhân viên đoàn kết, cố gắng hoàn thành nhiệm vụ.
- Giáo viên nhiệt tình, tích cực học tập nâng cao chuyên môn.

3. Khó khăn

- Năng lực chuyên môn của giáo viên đứng lớp không đồng đều, khả năng tiếp cận đổi mới trong thực hiện chương trình giáo dục mầm non còn hạn chế (Giáo viên mới, giáo viên lớn tuổi).
- Việc sắp xếp bố trí thời gian cho giáo viên nghiên cứu học tập và áp dụng các phương pháp, hình thức tổ chức các hoạt động giáo dục, nội dung phát triển giáo dục toàn diện của nhà trường còn hạn chế.
- Việc ứng dụng CNTT, công nghệ AI của giáo viên chưa thực sự chủ động, chưa phát huy thế mạnh của bản thân.
- Một số giáo viên còn gặp khó khăn trong việc đổi mới phương pháp dạy học, nhất là các hình thức giáo dục tích hợp (STEAM, Montessori...).
- Thời gian dành cho công tác bồi dưỡng còn ít do khối lượng công việc chăm sóc – giáo dục trẻ nhiều.

- Hệ thống máy tính thiếu và hư hỏng chưa đáp ứng tốt yêu cầu chuyên đổi số hiện nay.

- Công tác tự bồi dưỡng của giáo viên chưa tự giác chịu khó rút kinh nghiệm, thiếu ý chí phấn đấu cố gắng vươn lên.

II. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Mục đích

- Tiếp tục thực hiện triển khai thực hiện “*Ứng dụng mô hình giáo dục Steam vào tổ chức các hoạt động cho trẻ*” trong năm học 2025 - 2026 trong toàn trường nhằm góp phần vào sự phát triển GDMN giai đoạn 2025 - 2030 của nhà trường, đồng thời nâng cao vị thế, chất lượng chăm sóc, nuôi dưỡng và giáo dục trẻ, ý thức, tinh thần trách nhiệm của đội ngũ cán bộ, giáo viên, nhân viên trong nhà trường.

- Ứng dụng mô hình giáo dục Steam với phương châm đào tạo lấy trẻ làm trung tâm; Tôn trọng đặc điểm, tính riêng biệt của từng trẻ, tạo điều kiện cho trẻ phát triển theo khả năng riêng của mình; Khuyến khích trẻ chủ động với môi trường xung quanh. Đáp ứng khả năng và nhu cầu của trẻ em, phù hợp với thực tiễn của nhà trường, địa phương.

- Tạo điều kiện để giáo viên thực hiện tích hợp hiệu quả các nội dung giáo dục kỹ năng phù hợp với lứa tuổi trong việc thực hiện Chương trình GDMN. Căn cứ vào đặc điểm của trẻ, điều kiện của thực tế của lớp, giáo viên tham khảo các phương pháp học Steam, để phát triển chương trình.

- Cán bộ quản lý, giáo viên được nâng cao nhận thức và năng lực về ứng dụng PPGD tiên tiến, đổi mới tổ chức một số hoạt động GD trẻ trong nhà trường theo quan điểm GD lấy trẻ làm trung tâm, phù hợp điều kiện cụ thể của trường, lớp, địa phương.

2. Yêu cầu

- Ban giám hiệu Nhà trường chỉ đạo giáo viên xây dựng đồng bộ môi trường GD bên trong, bên ngoài các lớp có ứng dụng PPGD tiên tiến Steam, tạo cảnh quan sư phạm đẹp, sáng tạo tại các phòng chức năng, các phòng học, các khu vực sảnh cầu thang, lan can...trở thành không gian nghệ thuật đẹp, để lôi cuốn trẻ, từ đó sẽ cung cấp cho trẻ những biểu tượng thể hiện sự hiểu biết của mình về thế giới xung quanh.

- Các Tổ chuyên môn xác định việc thực hiện việc ứng dụng PPGD tiên tiến Steam là nhiệm vụ quan trọng trong năm học nhằm nâng cao chất lượng GD trẻ của nhà trường.

- Việc thực hiện ứng dụng PPGD tiên tiến Steam trong các HĐ giáo dục trẻ cần thực chất, sát với điều kiện thực tiễn của nhà trường, lớp, địa phương và phù hợp với sự nhận thức của trẻ từng độ tuổi.

III. TRIỂN KHAI THỰC HIỆN ỨNG DỤNG MÔ HÌNH GIÁO DỤC STEAM

1. Đối tượng thực hiện

- 100% giáo viên dạy các khối lớp Mầm, Chồi, Lá trong toàn trường.
- Đối tượng được học theo PPGD tiên tiến Steam là trẻ các khối lớp Mầm, Chồi, Lá trong nhà trường.

2. Nội dung triển khai thực hiện

2.1. Đối với Ban giám hiệu nhà trường

- Xây dựng Kế hoạch và triển khai kế hoạch thực hiện việc ứng dụng mô hình giáo dục Steam đến toàn thể giáo viên trong nhà trường. Chỉ đạo các Tổ trưởng, Tổ phó các khối lớp, căn cứ vào thực tế của nhà trường, vào nhận thức của trẻ từng độ tuổi, để xây dựng kế hoạch và thống nhất các nội dung thực hiện với giáo viên từng khối, lớp về việc ứng dụng PPGD tiên tiến Steam trong các hoạt động GD trẻ theo từng giai đoạn, từng tháng và từng tuần.
- Tập trung đầu tư kinh phí, đồng bộ về các điều kiện cơ sở vật chất, đồ dùng, trang thiết bị dạy và học theo hướng hiện đại, tạo điều kiện cho GV thực hiện tốt các hoạt động GD trẻ ở trường hàng ngày.
- Tập trung bồi dưỡng kỹ năng, tạo điều kiện cho đội ngũ giáo viên được tiếp cận với PPGD tiên tiến thông qua các buổi dự chuyên đề, thông qua các buổi sinh hoạt chuyên môn hàng tháng, nhằm nâng cao kỹ năng ứng dụng PPGD tiên tiến Steam theo quan điểm giáo dục lấy trẻ làm trung tâm.
- Nâng cao nhận thức cho đội ngũ giáo viên, cha mẹ trẻ và cộng đồng về việc ứng dụng mô hình giáo dục Steam cho trẻ trong nhà trường.
- Định hướng, hướng dẫn GV xây dựng môi trường học tập tại lớp học theo môi trường mở, tập trung vào việc thiết kế các dự án học tập phù hợp với nhận thức của trẻ trong lớp tại các góc.
- Sử dụng hiệu quả ứng dụng phương pháp tiên tiến Steam.
- Chỉ đạo giáo viên làm tốt công tác tuyên truyền với phụ huynh về công tác phối kết hợp quyên góp các nguyên vật liệu sẵn có tại địa phương cho trẻ thực hiện các dự án học tập tại lớp.
- Tổ chức các hoạt động kiến tập về ứng dụng PPGD Steam tại trường cho 100% giáo viên trong trường được dự, học tập, trao đổi kinh nghiệm.
- Tăng cường công tác kiểm tra, đánh giá các hoạt động GD của giáo viên có ứng dụng PPGD Steam hàng tháng, để đánh giá xếp loại chất lượng thực hiện của từng giáo viên.

2.2. Đối với giáo viên

- Xây dựng kế hoạch thực hiện việc ứng dụng PPGD tiên tiến Steam tại lớp phù hợp với nhận thức của trẻ lớp mình và cụ thể hoá kế hoạch theo từng tuần, từng tháng đối với từng dự án học tập sao cho phù hợp và có hiệu quả.

- + Lứa tuổi Mẫu giáo lớn, Mẫu giáo nhỡ thực hiện ít nhất 1 dự án/tháng
- + Lứa tuổi Mẫu giáo bé thực hiện 2 tháng 1 dự án
- Năm vững định hướng đổi mới PPGD tiên tiến theo cách tiếp cận học qua chơi, phát huy tối đa năng lực của trẻ.

- Hiểu được các nguyên tắc GD lấy trẻ làm trung tâm, để lựa chọn nội dung, hình thức tổ chức hoạt động Steam phù hợp.

- Xây dựng kế hoạch giáo dục hằng năm dựa trên kế hoạch của nhà trường, chú trọng xây dựng mục tiêu và ngân hàng nội dung - hoạt động của hoạt động giáo dục Steam một cách cụ thể theo từng tháng, tuần, ngày.

- Xây dựng góc Steam tại các lớp học, với nhiều nội dung, nhiều dự án được thực hiện trong từng tháng cụ thể; sưu tầm các nguyên vật sẵn có tại địa phương; vận động phụ huynh ủng hộ các nguyên vật liệu mở phục vụ cho hoạt động.

- Tạo nhiều cơ hội cho trẻ trải nghiệm thông qua các hoạt động hàng ngày ở mọi lúc, mọi nơi.

- Đánh giá mức độ hiểu biết của trẻ trong nhóm lớp và sự phát triển cá nhân trẻ.

- Nhận thức được sự cần thiết phải đổi mới hình thức giáo dục.

- Chọn lọc các dự án, chủ đề phù hợp với độ tuổi mẫu giáo.

- Giáo viên thiết kế các hoạt động học ứng dụng PPGD Steam để triển khai trong quá trình dạy học, các hoạt động thuộc chương trình giáo dục MN theo hướng tiếp cận tích hợp các hoạt động.

- Hình thức tổ chức hoạt động Steam cần linh hoạt, có thể kết hợp các hoạt động trong và ngoài lớp học, nhưng cần đảm bảo mục tiêu dạy học của phần nội dung kiến thức trong chương trình đưa ra.

- Tăng cường tổ chức hoạt động theo nhóm, để phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho trẻ, nhưng phải chỉ rõ nhiệm vụ và sản phẩm cụ thể của mỗi trẻ trong nhóm.

- Nội dung các HĐ Steam cần bám sát nội dung chương trình của các hoạt động, nhằm thực hiện chương trình GDMN theo thời lượng quy định của các hoạt động trong chương trình.

- Cấu trúc của hoạt động ứng dụng GD Steam theo đúng quy trình hướng dẫn: Xây dựng dự án (lựa chọn dự án phù hợp với đối tượng trẻ và điều kiện địa phương, Dự án phù hợp với mục tiêu giáo dục và chủ đề từng giai đoạn).

2.3. Đối với trẻ

- Trẻ có cơ hội được học tập, trải nghiệm, khuyến khích trẻ khám phá, tìm tòi. Phát huy năng lực tư duy sáng tạo, tư duy logic, khả năng giải quyết vấn đề, Có cơ hội ứng dụng kiến thức và kỹ năng vào thực tế để tạo ra các sản phẩm có ý nghĩa, khơi dậy niềm yêu thích của trẻ, là tiền đề thuận lợi cho các bậc học sau

- Trẻ tự lựa chọn hoạt động (với điều kiện là các hoạt động này đã

được giáo viên lên kế hoạch sắp xếp trước, trẻ không bị ngắt quãng hay làm phiền trong quá trình “*làm việc*”; Trẻ học hỏi khái niệm, kiến thức thông qua các hoạt động trải nghiệm thực tế với các học cụ, mô hình mang tính chất khám phá, xây dựng, hơn là học theo chỉ dẫn trực quan.

3. Tổ chức hoạt động trải nghiệm ứng dụng mô hình giáo dục Steam

- Hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm Steam cần phong phú, đa dạng, lôi cuốn trẻ vào hoạt động tìm tòi, khám phá và vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong thực tiễn xã hội, khoa học và công nghệ, tạo điều kiện cho trẻ thực hành khoa học..

- Chú trọng những hoạt động liên quan, hoạt động tiếp nối ở mức vận dụng (thiết kế, thử nghiệm, thảo luận và chỉnh sửa) các hoạt động của dự án học Steam trong chương trình, tập trung vào việc giải quyết các vấn đề của thực tiễn xã hội, khoa học và công nghệ.

- Tăng cường tổ chức hoạt động theo nhóm để phát triển năng lực giao tiếp và hợp tác cho trẻ nhưng cần đảm bảo chỉ rõ nhiệm vụ và sản phẩm cụ thể của mỗi trẻ trong nhóm.

- Nội dung hoạt động trải nghiệm Steam được lựa chọn phải gắn với việc thực hiện mục tiêu của chương trình GDMN, tạo hứng thú và động lực học tập nhằm phát triển phẩm chất và năng lực cho trẻ, thông qua quá trình tổ chức dạy học các dự án Steam và hoạt động trải nghiệm Steam.

*** Tổ chức cho trẻ KPKH qua thực hành, trải nghiệm**

- Bước 1 – Hoạt động trải nghiệm thực tế của trẻ Thu hút sự chú ý, tò mò của trẻ vào đối tượng khám phá hoặc đặt câu hỏi về nội dung khám phá. Cho trẻ thực hành, trải nghiệm

- Bước 2: Trẻ chia sẻ kinh nghiệm của bản thân.

- Bước 3 – Trẻ rút kinh nghiệm của bản thân.

Tiến trình đưa thông tin: Những câu hỏi thay đổi trong thời gian diễn ra hoạt động: Cô không nên NÓI nhiều nên HỎI nhiều HỎI tập trung theo mục tiêu bài học. Trẻ khám phá qua thực hành, trải nghiệm để tìm câu trả lời.

*** Quy trình 5E trong hướng dẫn tổ chức hoạt động KPKH:**

- **E1 GẮN KẾT:** Trẻ được kích thích để tò mò về bài học:

+ Mục đích: Tạo ra sự quan tâm; Tạo ra sự tò mò; Nêu câu hỏi; Gợi ý sẽ khám phá liên quan tới bài học

+ Hoạt động: Tạo ra một tình huống; Giới thiệu một hiện tượng; Sử dụng video; Giới thiệu tranh, một truyện ngắn

+ Trẻ sẽ: Trẻ khám phá đối tượng – Thử nghiệm thực hành đơn giản:

Đặt ra các câu hỏi: Tại sao nó lại thế – nó là cái gì – thử nghiệm xem nó xảy ra gì; Chia sẻ trải nghiệm đã biết, đã có; Bộc lộ hứng thú.

- **E2 KHÁM PHÁ:** Khám phá

+ Mục đích: Thông qua khám phá để xây dựng (kiến tạo) nên sự hiểu biết của mình, thực hành các kỹ năng cần có và thông qua đó củng cố các thái độ học tập.

+ Hoạt động: Cho trẻ khám phá đối tượng - sự vật - hiện tượng; Cô đưa ra câu hỏi để dẫn dắt trẻ đi tìm các; thông tin cần biết; Cô khuyến khích trẻ chia sẻ những gì mình quan sát được;

+ Trẻ sẽ: Trẻ sử dụng giác quan để quan sát, kiến tạo hiểu biết; Thu thập được các thông tin cần tìm hiểu; Phát hiện vấn đề - đặt câu hỏi; Đồng thời so sánh - suy luận - quan sát - thử nghiệm

- E3 GIẢI THÍCH:

+ Mục đích: Trẻ cùng cô Giải thích các vấn đề khám phá được; Giúp trẻ hình thành được những ý kiến để giải thích, lí giải cho những quan sát và câu hỏi của chính mình; Giúp trẻ đưa ra thêm các giải thích cho suy nghĩ của trẻ; Giáo viên cung cấp các định nghĩa, giải thích và củng cố, gọi tên (gán nhãn) một cách chính thức.

+ Hoạt động: Cô khuyến khích trẻ giải thích các khái niệm và định nghĩa bằng ngôn ngữ của trẻ, đồng thời yêu cầu trẻ đưa ra những điều trẻ quan sát được để giải thích, làm minh chứng cho nhận định của mình; Cô: Cung cấp các định nghĩa, giải thích và gọi tên (gán nhãn mới) một cách chính thức (VD như hạt nảy mầm - mầm cây - nước ở thể rắn); Cô Sử dụng kinh nghiệm trước đây của trẻ làm cơ sở để giải thích làm rõ các khái niệm (nước bị bay hơi - mùa - mưa).

+ Trẻ sẽ: sử dụng những gì đã khám phá để giải thích; Trẻ đưa ra các lý giải của mình bằng ngôn ngữ của mình, được cô hướng dẫn để chính xác hơn; Trẻ sẽ nghĩ, lý giải sâu hơn nếu có phản hồi tốt từ cô.

- E4 Củng cố: Vận dụng kiến thức để mở rộng –giải thích, làm sâu thêm sự hiểu biết

+ Mục đích: Giúp trẻ sử dụng, gọi tên được khái niệm, thuật ngữ và vận dụng giải thích cho tình huống mới tương tự bài học;

+ Trẻ sẽ: Khuyến khích trẻ sử dụng các định nghĩa, thuật ngữ khái niệm chính xác và biết giải thích đã được GV cung cấp chính thức (chính xác hoá) trước đó; Khuyến khích trẻ áp dụng hoặc mở rộng các khái niệm và kỹ năng trong các tình huống mới; Kết nối trẻ tới thông tin về tình huống mới và tạo cơ hội để trẻ thể hiện qua câu hỏi như: Con đã biết gì rồi? Tại sao con lại nghĩ như vậy? (Các chiến lược từ giai đoạn Khám phá cũng áp dụng ở đây).

+ Trẻ vận dụng kiến thức đã học để giải thích cho những câu hỏi từ cô

+ Trẻ đưa ra các lý giải của mình bằng ngôn ngữ của mình, được cô hướng dẫn để chính xác hơn

+ Trẻ mở rộng vốn hiểu biết của mình

- **E5 ĐÁNH GIÁ:** Đánh giá hiệu quả quá trình học
 - + Mục đích: Đánh giá quá trình học của trẻ bao gồm cả các kĩ năng và kiến thức căn cứ theo mục tiêu hoạt động đề ra ban đầu hoặc thậm chí kết nối (tích hợp) cả một giai đoạn, bởi để hình thành kĩ năng sẽ mất thời gian luyện tập hơn.
 - + Hoạt động: Giáo viên quan sát trẻ; Giáo viên có thể đặt câu hỏi; Khuyến khích trẻ cùng tự đánh giá;
 - + Trẻ sẽ: Trẻ trả lời các câu hỏi của cô; Trẻ đưa ra những điều chỉnh bởi chính trẻ; Trẻ chia sẻ nhìn nhận của mình về hoạt động
- * **Quy trình EDP (Quy trình thiết kế kỹ thuật):**
 - **Bước 1: Ask (Đặt câu hỏi):** Xác định vấn đề cần giải quyết và tìm hiểu các yêu cầu, giới hạn liên quan.
 - **Bước 2: Imagine (Tưởng tượng):** Đưa ra các ý tưởng, giải pháp khác nhau để giải quyết vấn đề.
 - **Bước 3: Plan (Lập kế hoạch):** Chọn giải pháp tốt nhất và lập kế hoạch chi tiết, bao gồm việc vẽ sơ đồ hoặc tạo ra bản phác thảo.
 - **Bước 4: Create (Tạo ra):** Thực hiện kế hoạch bằng cách chế tạo, lắp ráp mô hình hoặc sản phẩm.
 - **Bước 5: Test (Kiểm tra):** Thử nghiệm giải pháp để xem liệu nó có hoạt động như mong đợi không, sau đó đánh giá và tìm ra các khuyết điểm.
 - **Bước 6: Improve (Cải thiện):** Dựa trên kết quả kiểm tra, cải thiện giải pháp để nó hoạt động hiệu quả hơn.
- * **Sự khác biệt chính giữa 5E và EDP**
 - **Mục tiêu:** 5E tập trung vào việc khám phá và hiểu biết về các khái niệm học tập, trong khi EDP tập trung vào việc giải quyết vấn đề và thiết kế các giải pháp kỹ thuật.
 - **Quy trình:** 5E là quá trình giảng dạy theo từng giai đoạn để học sinh xây dựng và phát triển kiến thức mới, còn EDP là quy trình lặp đi lặp lại nhằm cải tiến sản phẩm hoặc giải pháp kỹ thuật.
 - **Ứng dụng:** 5E thường được sử dụng để dạy các môn học như khoa học và toán học, trong khi EDP thích hợp cho các dự án kỹ thuật hoặc hoạt động thiết kế.

IV. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

Thời gian	Nhiệm vụ trọng tâm	Biện pháp thực hiện	Người thực hiện
Tháng 8/2025	- Dự thảo xây dựng kế hoạch bồi dưỡng chuyên môn cho đội ngũ GV về ứng dụng PPGD Steam.	- Tổ chức tập huấn, bồi dưỡng cho giáo viên thông qua sinh hoạt chuyên môn	- PHTCM TTCM các khối

Thời gian	Nhiệm vụ trọng tâm	Biện pháp thực hiện	Người thực hiện
	- Tham mưu với các cấp lãnh đạo đầu tư, bổ sung CSVC phục vụ chuyên đề, đăng ký mua tài liệu học liệu để thực hiện chuyên đề. - Khuyến khích GV xây dựng môi trường trong và ngoài lớp, trong đó chú trọng góc Steam.	- Chỉ đạo các lớp đăng ký tài liệu, ĐDDC - Định hướng, hướng dẫn GV XD theo môi trường mở, tập trung vào thiết kế các dự án phù hợp với trẻ tại các góc.	- PHTCM, TTCM các khối - Giáo viên
Tháng 9/2025	- Xây dựng kế hoạch triển khai thực hiện ứng dụng PPGD Steam. - GV các lớp hoàn thành XD môi trường học tập tại lớp, đặc biệt là góc Steam với hình thức góc mở. - Bổ sung đồ dùng, đồ chơi cho các lớp.	- Xây dựng nội dung cụ thể và triển khai tới 100% giáo viên. - Kiểm tra giáo viên thực hiện. Góp ý bổ sung các nội dung còn chưa phong phú. - Phát ĐDDC cho các lớp.	- PHTCM - BGH, GV
Tháng 10/2025	- Khuyến khích GV làm ĐDDC tự tạo và thiết kế giáo án điện tử phục vụ chuyên đề.	- Phát động phong trào làm ĐDDC tự tạo và thiết kế giáo án điện tử phục vụ chuyên đề.	- PHTCM và các GV
Tháng 11/2025	- Tiếp tục phát động “kho dữ liệu dùng chung”; “thư viện điện tử” - Tiếp tục tham mưu mua sắm đầu tư trang thiết bị và làm bổ sung đồ dùng phục vụ cho chuyên đề.	- Nhắc các lớp rà soát và đề xuất đồ dùng để tham mưu với nhà trường bổ sung và lên kế hoạch làm thêm ĐDDC phục vụ HĐ STEAM.	- BGH, Tổ CM - Giáo viên
Tháng 12/2025	- Khuyến khích giáo viên lựa chọn hoạt động ứng dụng PPGD Steam dạy tốt theo chủ đề	- GV các khối lựa chọn giáo viên có khả năng dạy các hoạt động có ứng dụng PPGD STEAM thực hiện	BGH, TCM.

Thời gian	Nhiệm vụ trọng tâm	Biện pháp thực hiện	Người thực hiện
	- Tổ chức hội giảng hoạt động học - Tổ chức “Ngày hội Steam”	hội giảng - Lựa chọn dự án, chủ đề phân công GV lên tiết dạy, góp ý về giáo án, hình thức tổ chức, tổ chức cho 100% GV dự giờ. - Sắp xếp lịch, 100% lớp MG tham gia.	- BGH, GV
Tháng 1/2026	- Tiếp tục bồi dưỡng chuyên môn, chuyên đề cho đội ngũ GV. - Chỉ đạo GV vận động phụ huynh ủng hộ nguyên liệu, phế liệu... cho trẻ hoạt động	- Dự giờ, kiểm tra tư vấn cho giáo viên đổi mới phương pháp giảng dạy, nâng cao chất lượng hoạt động Steam (thông qua hội thi AI cấp trường). - Nhắc nhở giáo viên các lớp phối hợp vận động phụ huynh ủng hộ nguyên vật liệu cho trẻ hoạt động.	-BGH, TCM - GV
Tháng 2/2026	- Bồi dưỡng giáo viên về chuyên đề.	- Nhắc nhở, dự giờ, thăm lớp.	- BGH, GV
Tháng 3/2026	- Kiểm tra việc thực hiện chuyên hoạt động Steam tại các lớp	- Nhắc nhở giáo viên thực hiện đều đặn, thường xuyên. Tăng cường dự giờ, thăm lớp.	- BGH
Tháng 4/2026	- Chỉ đạo giáo viên thực hiện tốt hoạt động chuyên đề ở mọi lúc mọi nơi. - Tiếp tục bồi dưỡng giáo viên về chuyên đề hoạt động Steam.	- Đôn đốc, nhắc nhở, dự giờ, thăm lớp để góp ý. - Thông qua các buổi sinh hoạt chuyên môn để 100% GV nắm vững đổi mới hình thức, phương pháp của chuyên đề.	- BGH -BGH, TTCM
Tháng 5/2026	- Tổng kết đánh giá thực hiện chuyên đề hoạt động Steam.	- Tổ chức đánh giá xếp loại, nhóm, lớp, GV thực hiện chuyên đề. Báo cáo kết quả thực hiện chuyên đề trong năm học.	- BGH

Trên đây là Kế hoạch triển khai thực hiện ứng dụng mô hình giáo dục Steam vào tổ chức các hoạt động cho trẻ năm học 2025 - 2025 của trường mầm non Phước Thạnh. Yêu cầu giáo viên các lớp mẫu giáo của trường căn cứ vào thực tế của lớp, để triển khai và thực hiện có hiệu quả. Trong quá trình thực hiện nếu gặp khó khăn, báo cáo và đề xuất kịp thời về Ban giám hiệu Nhà trường để có hướng chỉ đạo nhằm đạt hiệu quả cao nhất./.

DUYỆT

HIỆU TRƯỞNG



Nguyễn Thị Kiều Oanh

P. HIỆU TRƯỞNG CM

Trần Thị Thanh Trúc

