UBND THÀNH PHỐ MỸ THO
TRƯỜNG MN PHƯỚC THẠNH

CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc

Số: 143/KH-MNPT

Phước Thạnh, ngày 09 tháng 9 năm 2024

KẾ HOẠCH
Ứng dụng mô hình giáo dục STEAM vào tổ chức các hoạt động cho trẻ Năm học 2024 - 2025

Thực hiện Công văn số 1718/SGDĐT-GDTH-GDMN ngày 05 tháng 9 năm 2024 của Sở Giáo dục và Đào tạo (GDĐT) về việc hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ Giáo dục mầm non (GDMN) năm học 2024 – 2025;

Thực hiện Quyết định số 11720/QĐ-UBND ngày 13 tháng 8 năm 2023 ban hành Kế hoạch thời gian năm học 2023 - 2024 đối với giáo dục mầm non, giáo dục phổ thông và giáo dục thường xuyên trên địa bàn tỉnh Tiền Giang;

Căn cứ kết quả đạt được của năm học 2023-2024 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 20234 - 20245 như sau:

I. ĐẶC ĐIỂM TÌNH HÌNH

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

- Tổng số CBGVNV: 46. Trong đó:

+ Cán bộ quản lý: 03 biên chế (Hiệu trưởng: 01; Phó HT: 02)

+ Giáo viên lớp: 27 trong đó 23 biên chế

+ Nhân viên: 16. Trong đó có 02 theo HĐ 68; 13 HĐ theo NQ 06 (NV phục vụ: 01; 01 NV BV; NV cấp dưỡng 09); hợp đồng 111: 01 (NV Kế toán)

- Trình độ CBQLGVNV. Trong đó:

+ Đại học: 24

+ Cao đẳng: 06

+ Trung cấp: 02

+ Chuyên môn khác: 08

+ Không có chuyên môn: 14

- Tổng số trẻ toàn trường: 418 trẻ (Nhà trẻ: 15 trẻ; Mẫu giáo: 418 trẻ)

- Tổng số nhóm/ lớp: 14. Trong đó:

+ Nhà trẻ 24-36 tháng: 01 nhóm/ 15 trẻ/1,5 giáo viên;

+ 3-4 tuổi : 03 lớp/ 85 trẻ/06 giáo viên;

+ 4-5 tuổi: 04 lớp/125 trẻ/08 giáo viên;

+ 5-6 tuổi: 06 lớp/ 195 trẻ/ 12 giáo viên.

2. Thuận lợi

a. Thuận lợi:

- Trường được sự quan tâm của các cấp Lãnh đạo tu sửa cơ sở vật chất tương đối khang trang đảm bảo phục vụ chăm sóc và giáo dục trẻ.

- Được sự quan tâm giúp đỡ, chỉ đạo của các cấp, tổ Mầm non, Phòng GDĐT thành phố Mỹ Tho trong việc thực hiện Chương trình giáo dục mầm non (CTGDMN).

- Nhà trường đạt chuẩn quốc gia mức độ 2 và công nhận chất lượng giáo dục cấp độ 3 tháng 4/2022, đáp ứng môi trường chăm sóc nuôi dưỡng, giáo dục trẻ và nhu cầu gửi trẻ của nhân dân địa phương.

- Nhà trường được đầu tư mua sắm bổ sung phòng học Steam.

- Nhà trường đã phân công các đồng chí giáo viên cốt cán nghiên cứu chuyên đề Steam. Sau đó tập huấn cho 100% đội ngũ cán bộ giáo viên trong trường.

- Có 20/28 giáo viên có chứng chỉ "Ứng dụng phương pháp dạy học Steam vào Chương trình GDMN" do viện Ired cấp

- 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

- Trong trường vẫn còn một số giáo viên còn chưa linh hoạt, chưa có nhiều sáng tạo trong việc xây dựng và tổ chức các hoạt động GD lấy trẻ làm trung tâm, đặc biệt là việc ứng dụng PPGD tiên tiến Steam trong các hoạt động GD trẻ còn lúng túng, chưa phát huy được sự sáng tạo của trẻ.

- Công tác tuyên truyền, tham mưu, đề xuất về việc cho trẻ được *"Tiếp cận với PPGD tiên tiến Steam vào các hoạt động giáo dục"* của một số giáo viên trong trường còn hạn chế, chưa được thực hiện thường xuyên. Hiệu quả tuyên truyền với phụ huynh trong việc phối hợp giáo dục trẻ theo PPGD Steam của đội ngũ giáo viên còn chưa cao và chưa mang tính chiều sâu.

II. MỤC ĐÍCH YÊU CẦU

1. Mục đích

- Việc triển khai thực hiện *"Ứng dụng mô hình giáo dục Steam vào tổ chức các hoạt động cho trẻ"* năm học 2024 - 2025 trong toàn trường nhằm góp phần vào sự phát triển GDMN giai đoạn 2021 - 2025 của ngành giáo dục Mầm non, 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

- Nắm 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 sẽ 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 – Thí nghiệm thức 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 kĩ 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 8/2024	- Dự thảo xây dựng kế hoạch bồi dưỡng chuyên môn cho đội ngũ GV về ứng dụng PPGD Steam. - 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.	- Tổ chức tập huấn, bồi dưỡng cho giáo viên thông qua sinh hoạt chuyên môn - Chỉ đạo các lớp đăng ký tài liệu, ĐDĐC - 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 - PHTCM , TTCM các khối - Giáo viên

Thời gian	Nhiệm vụ trọng tâm	Biện pháp thực hiện	Người thực hiện
Tháng 9/2024	- 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 ĐDĐC cho các lớp.	- PHTCM - BGH, GV
Tháng 10/2024	- Khuyến khích GV làm ĐDĐC tự tạo và thiết kế giáo án điện tử phục vụ chuyên đề.	- Phát động phong trào làm ĐDĐC tự tạo và thiết kế giáo án điện tử phục vụ chuyên đề.	- PHTCM và các GV
Tháng 11/2024	- Tổ chức Hội thi thiết kế môi trường NDCSGD LTLTT cấp trường - Khuyến khích giáo viên lựa chọn hoạt động ứng dụng PPGD Steam tham gia thi	- Tổ chức cho GV bốc thăm đề tài, xếp lịch chấm thi. - GV các khối lựa chọn giáo viên có khả năng dạy các hoạt động có ứng dụng PPGD STEAM thực hiện hội giảng	- BGH, Tổ CM - Giáo viên
Tháng 12/2024	- Tiếp tục tham mưu mua sắm đầu tư trang thiết bị và làm bổ sung đồ dùng phục vụ cho chuyên đề. - Tổ chức hội giảng hoạt động học - Tổ chức "Ngày hội Steam"	- Nhắc các lớp rà soát và đề xuất đồ dùng để tham mưu với nhà trường bổ sung và lên kế hoạch làm thêm ĐDĐC phục vụ HĐ STEAM. - 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,TCM. - BGH, GV
Tháng 1/2025	- Tiếp tục bồi dưỡng chuyên môn, chuyên đề cho đội ngũ GV.	- Dự giờ, kiểm tra tư vấn cho giáo viên đổi mới phương pháp giảng dạy,	-BGH, TCM

Thời gian	Nhiệm vụ trọng tâm	Biện pháp thực hiện	Người thực hiện
	- Chỉ đạo GV vận động phụ huynh ủng hộ nguyên liệu, phế liệu… cho trẻ hoạt động	nâng cao chất lượng hoạt động Steam. - Nhắc nhở giáo viên các lớp phối hợp vận động phụ huynh ủng hộ nguyên vật liệu cho trẻ hoạt động.	- GV
Tháng 2/2025	- Bồi dưỡng giáo viên về chuyên đề.	- Nhắc nhở, dự giờ, thăm lớp.	- BGH, GV
Tháng 3/2025	- 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 4/2025	- 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 5/2025	- 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 2024 - 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

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ MỸ THO TIỀN GIANG
TRƯỜNG MẦM NON PHƯỚC THẠNH

Nguyễn Thị Kiều Oanh

P. HIỆU TRƯỞNG CM

Trần Thị Thanh Trúc