

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

ĐƠN YÊU CẦU CÔNG NHẬN SÁNG KIẾN

Kính gửi: Hội đồng xét duyệt SKKN xã Yên Bài

Họ và tên	Ngày tháng năm sinh	Nơi công tác	Chức danh	Trình độ chuyên môn	Tên sáng kiến
Bùi Thị Thu Hằng	15/10/1979	Trường MNTTNC Bò & ĐC Ba Vì	Phó Hiệu trưởng	Đại học	<i>Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo</i>

*** Lĩnh vực áp dụng sáng kiến:** Lĩnh vực tôi nghiên cứu thuộc lĩnh vực Quản lý

- Tên sáng kiến đề nghị công nhận: *Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo*

- Sáng kiến được áp dụng lần đầu hoặc áp dụng thử: Từ tháng 08/2025 đến tháng 4/2026 với 33 giáo viên và 272 học sinh

- Mô tả bản chất của sáng kiến:

Sáng kiến tập trung vào việc đổi mới cách chỉ đạo giáo viên trong tổ chức hoạt động giáo dục, chuyển từ hình thức lồng ghép đơn lẻ sang tiếp cận theo định hướng STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường một cách có hệ thống và thực chất. Bản chất của sáng kiến không chỉ là đưa nội dung văn hóa vào hoạt động giáo dục, mà là tổ chức cho trẻ được trải nghiệm, khám phá và sáng tạo thông qua các tình huống gắn với đời sống.

Các biện pháp hướng tới việc xây dựng quy trình tổ chức hoạt động rõ ràng, tạo môi trường mở, khai thác nguyên vật liệu địa phương và tăng cường sự tham gia của trẻ trong toàn bộ quá trình hoạt động. Qua đó, trẻ không chỉ tiếp nhận kiến thức mà được “học bằng làm”, phát triển tư duy, kỹ năng và hình thành tình cảm đối với văn hóa dân tộc một cách tự nhiên.

Đồng thời, sáng kiến cũng làm thay đổi vai trò của giáo viên từ người truyền đạt sang người tổ chức, hướng dẫn; tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường – gia đình – cộng đồng, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và tạo sự lan tỏa trong thực tiễn.

Các giải pháp cụ thể bao gồm:

- Giải pháp thứ nhất: Chỉ đạo bồi dưỡng, nâng cao năng lực giáo viên trong tổ chức hoạt động giáo dục Steam gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo

- Giải pháp thứ hai: Chỉ đạo tạo dựng môi trường giáo dục theo định hướng STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường, phù hợp trong và ngoài lớp học cho trẻ mẫu giáo

- Giải pháp thứ ba: Chỉ đạo giáo viên xây dựng và tổ chức các hoạt động, dự án giáo dục STEAM gắn với nội dung văn hóa dân tộc Mường

- Giải pháp thứ tư: Chỉ đạo tổ chức các hoạt động trải nghiệm và Ngày hội văn hóa dân tộc Mường gắn với giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 3–6 tuổi

- Giải pháp thứ năm: Chỉ đạo đánh giá, theo dõi, điều chỉnh và lan tỏa mô hình giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường trong nhà trường

- Những thông tin cần được bảo mật (nếu có): Không

- Các điều kiện cần thiết để áp dụng sáng kiến:

Để triển khai hiệu quả, cần có sự chỉ đạo thống nhất của Ban giám hiệu và sự chủ động đổi mới của đội ngũ giáo viên trong tổ chức hoạt động theo định hướng STEAM.

Môi trường giáo dục được xây dựng theo hướng mở, tận dụng nguyên vật liệu địa phương, tạo điều kiện cho trẻ được trải nghiệm. Đồng thời, sự phối hợp của phụ huynh và cộng đồng góp phần mở rộng không gian học tập và nâng cao hiệu quả hoạt động.

Thực tế cho thấy, với sự đồng thuận của nhà trường, sự tích cực của giáo viên và sự đồng hành của phụ huynh, sáng kiến có thể áp dụng hiệu quả mà không đòi hỏi điều kiện phức tạp

- Đánh giá lợi ích thu được hoặc dự kiến có thể thu được do áp dụng sáng kiến theo ý kiến của tác giả:

Việc áp dụng sáng kiến đã mang lại những lợi ích thiết thực cho hoạt động giáo dục trong nhà trường. Giáo viên từng bước nâng cao năng lực tổ chức hoạt động theo định hướng STEAM, chủ động và linh hoạt hơn trong thiết kế, triển khai hoạt động gắn với văn hóa địa phương.

Đối với trẻ, các em hứng thú, tích cực tham gia trải nghiệm, được “học bằng làm”, từ đó phát triển tư duy, kỹ năng và hình thành hiểu biết về văn hóa dân tộc một cách tự nhiên, bền vững.

Bên cạnh đó, sự phối hợp giữa nhà trường – gia đình – cộng đồng được tăng cường, góp phần mở rộng môi trường giáo dục và nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động.

Từ thực tiễn triển khai cho thấy, sáng kiến không chỉ nâng cao chất lượng giáo dục tại đơn vị mà còn có khả năng áp dụng và nhân rộng trong các cơ sở mầm non có điều kiện tương đồng.

- Danh sách những người đã tham gia áp dụng thử hoặc áp dụng sáng kiến lần đầu (nếu có):

Tôi xin cam đoan mọi thông tin nêu trong đơn là trung thực, đúng sự thật và hoàn toàn chịu trách nhiệm trước pháp luật.

Yên Bài, ngày 18 tháng 04 năm 2026

Người nộp đơn

Bùi Thị Thu Hằng

BẢN MÔ TẢ NỘI DUNG CƠ BẢN CỦA SÁNG KIẾN

(Đính kèm Đơn yêu cầu công nhận PVAH, HQAD sáng kiến số.....)

Tên sáng kiến: *Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo*

Tác giả: **Bùi Thị Thu Hằng – Phó Hiệu trưởng**

1. Thực trạng

Trong những năm gần đây, việc đưa giáo dục STEAM vào tổ chức hoạt động tại trường mầm non đã từng bước được quan tâm và triển khai. Tuy nhiên, việc gắn STEAM với giáo dục văn hóa dân tộc Mường trong thực tế vẫn còn nhiều hạn chế, chưa thực sự phát huy được hiệu quả như mong muốn.

Công tác chỉ đạo ở một số thời điểm còn dừng lại ở mức định hướng chung, chưa xây dựng được kế hoạch cụ thể và tiêu chí thống nhất để triển khai đồng bộ trong toàn trường. Các hoạt động còn mang tính riêng lẻ, thiếu sự liên kết giữa các nội dung, dẫn đến hiệu quả chưa rõ nét. Việc kiểm tra, đánh giá chưa được thực hiện thường xuyên nên chưa kịp thời điều chỉnh trong quá trình tổ chức.

Đối với giáo viên, dù đã có sự tiếp cận bước đầu với giáo dục STEAM, nhưng nhiều đồng chí vẫn chưa thực sự nắm vững bản chất của phương pháp. Khi triển khai còn lúng túng trong việc lựa chọn nội dung và tổ chức hoạt động tích hợp. Hoạt động giáo dục vẫn còn thiên về truyền đạt, chưa tạo được nhiều cơ hội cho trẻ được trải nghiệm, thử nghiệm và sáng tạo. Nội dung chưa được xây dựng theo chuỗi nên thiếu sự liên kết và chiều sâu.

Sự phối hợp của phụ huynh với nhà trường còn hạn chế, nhận thức về vai trò của giáo dục văn hóa dân tộc trong giai đoạn mầm non chưa đầy đủ. Trong khi đó, trẻ lại ít có cơ hội tiếp cận văn hóa thông qua trải nghiệm thực tế, nên những hiểu biết còn rời rạc, chưa gắn với đời sống. Trẻ tham gia hoạt động còn mang tính làm theo, chưa thực sự chủ động, mạnh dạn thể hiện bản thân.

Từ thực trạng trên có thể thấy, cách tổ chức hoạt động hiện tại chưa đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục mầm non. Điều này đặt ra yêu cầu cần có những biện pháp chỉ đạo phù hợp, mang tính hệ thống và khả thi, nhằm nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường trong nhà trường.

2. Nội dung sáng kiến

2.1. Nghiên cứu, đề xuất các giải pháp cụ thể để giải quyết các thực trạng nêu trên

Để khắc phục những hạn chế, tôi đã xây dựng và triển khai một số biện pháp chỉ đạo trọng tâm như sau:

- Giải pháp thứ nhất: Chỉ đạo bồi dưỡng, nâng cao năng lực giáo viên trong tổ chức hoạt động giáo dục Steam gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo

- Giải pháp thứ hai: Chỉ đạo tạo dựng môi trường giáo dục theo định hướng STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường, phù hợp trong và ngoài lớp học cho trẻ mẫu giáo

- Giải pháp thứ ba: Chỉ đạo giáo viên xây dựng và tổ chức các hoạt động, dự án giáo dục STEAM gắn với nội dung văn hóa dân tộc Mường

- Giải pháp thứ tư: Chỉ đạo tổ chức các hoạt động trải nghiệm và Ngày hội văn hóa dân tộc Mường gắn với giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 3–6 tuổi

- Giải pháp thứ năm : Chỉ đạo đánh giá, theo dõi, điều chỉnh và lan tỏa mô hình giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường trong nhà trường

Tính mới của sáng kiến:

Sáng kiến thể hiện ở việc tích hợp giáo dục STEAM với văn hóa dân tộc Mường một cách có hệ thống, chuyển từ cách lồng ghép đơn lẻ sang tổ chức hoạt động theo dự án và trải nghiệm. Các nội dung văn hóa được khai thác gắn với hoạt động thực tiễn, giúp trẻ học thông qua thao tác, sáng tạo và cảm nhận, thay vì tiếp nhận thụ động như trước.

Tính khả thi:

Các biện pháp được xây dựng phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường, tận dụng hiệu quả nguồn lực sẵn có như đội ngũ giáo viên, cơ sở vật chất, nguyên vật liệu địa phương và sự phối hợp của phụ huynh. Quy trình thực hiện rõ ràng, dễ áp dụng và có thể linh hoạt triển khai ở các cơ sở mầm non có điều kiện tương đồng.

2.2. Kết quả của sáng kiến

Để có cơ sở đánh giá thực trạng và đề xuất các biện pháp phù hợp, đầu năm học 2025–2026, tôi tiến hành khảo sát đối với 33 giáo viên và 272 trẻ mẫu giáo trong nhà trường.

BẢNG KHẢO SÁT ĐẦU NĂM

* Khảo sát đối với trẻ

STT	Nội dung khảo sát	Tổng số học sinh	Đạt	Tỷ lệ (%)	Chưa đạt	Tỷ lệ (%)
1	Nhận biết đặc trưng văn hóa dân tộc Mường	272	95	34,9%	177	65,1%
2	Hiểu biết về trò chơi dân gian Mường	272	90	31,1%	182	66,9%
3	Hiểu biết về ẩm thực dân tộc Mường	272	85	31,3%	187	68,7%
4	Tham gia hoạt động trải nghiệm và tạo sản phẩm	272	105	38,6%	167	61,4%
5	Hứng thú tham gia hoạt động văn hóa – trải nghiệm	272	110	40,4%	162	59,6%

*** Đối với trẻ (272 trẻ mẫu giáo)**

STT	Nội dung khảo sát	Tổng số học sinh	Trước khi thực hiện đạt	Tỷ lệ (%)	Sau khi thực hiện đạt	Tỷ lệ (%)
1	Nhận biết đặc trưng văn hóa dân tộc Mường	272	95	34,9%	257	94,4%
2	Hiểu biết về trò chơi dân gian Mường	272	90	31,1%	254	93,3%
3	Hiểu biết ẩm thực dân tộc Mường	272	85	31,3%	260	95,6%
4	Tham gia hoạt động trải nghiệm và tạo sản phẩm	272	105	38,6%	269	98,8%
5	Hứng thú tham gia hoạt động văn hóa – trải nghiệm	272	110	40,4%	270	99,3%

*** Kết quả của sáng kiến**

Sau khi triển khai, hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường trong nhà trường có sự chuyển biến rõ rệt.

Giáo viên chủ động, linh hoạt hơn trong tổ chức hoạt động, bước đầu hình thành năng lực thiết kế và triển khai hoạt động theo định hướng STEAM. Hoạt động được thực hiện đồng bộ, có mục tiêu rõ ràng và gắn với thực tiễn.

Trẻ hứng thú, tích cực tham gia, mạnh dạn trao đổi, hợp tác và từng bước hình thành hiểu biết về văn hóa dân tộc Mường thông qua trải nghiệm.

Sự phối hợp giữa nhà trường – gia đình – cộng đồng được tăng cường; mô hình bước đầu được lan tỏa tới các trường trong khu vực và nhận được phản hồi tích cực.

Kết quả khảo sát đầu năm và cuối năm cho thấy sự tiến bộ rõ rệt ở cả giáo viên và trẻ, khẳng định hiệu quả và tính khả thi của sáng kiến trong thực tiễn.

3. Đánh giá phạm vi ảnh hưởng của sáng kiến

Sáng kiến được triển khai trong phạm vi toàn trường và có thể áp dụng hiệu quả đối với các cơ sở giáo dục mầm non có điều kiện tương đồng.

Thông qua việc tổ chức tham quan, trao đổi và chia sẻ kinh nghiệm, mô hình đã bước đầu được lan tỏa tới các trường trong cụm chuyên môn, góp phần nâng cao nhận thức và đổi mới cách tổ chức hoạt động giáo dục.

Sáng kiến có tính thực tiễn cao, dễ áp dụng, có khả năng nhân rộng, đồng thời góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và bảo tồn, phát huy giá trị văn hóa dân tộc trong trường mầm non.

**XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN
HIỆU TRƯỞNG**

Yên Bài, ngày 18 tháng 04 năm 2026
Người viết sáng kiến

Phan Thị Thu Huyền

Bùi Thị Thu Hằng

MỤC LỤC

NỘI DUNG	TRANG
PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ	1
I. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
1. Cơ sở lý luận	1
2. Cơ sở thực tiễn	1
II. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	2
III. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
1. Thời gian nghiên cứu	2
2. Đối tượng nghiên cứu	2
3. Đối tượng khảo sát, thực nghiệm	2
4. Phạm vi nghiên cứu	2
PHẦN II: NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
I. Hiện trạng vấn đề	3
1. Cách làm cũ trước khi thực hiện đề tài	3
2. Phân tích nhược điểm của hiện trạng vấn đề	3
3. Số liệu khảo sát trước khi thực hiện đề tài	4
II. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	5
1. Chỉ đạo bồi dưỡng, nâng cao năng lực giáo viên trong tổ chức hoạt động giáo dục Steam gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo	5
2. Chỉ đạo tạo dựng môi trường giáo dục theo định hướng STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường, phù hợp trong và ngoài lớp học cho trẻ mẫu giáo	7
3. Chỉ đạo giáo viên xây dựng và tổ chức các hoạt động, dự án giáo dục STEAM gắn với nội dung văn hóa dân tộc Mường	9
4. Chỉ đạo tổ chức các hoạt động trải nghiệm và Ngày hội văn hóa dân tộc Mường gắn với giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 3–6 tuổi	12
5. Chỉ đạo đánh giá, theo dõi, điều chỉnh và lan tỏa mô hình giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường trong nhà trường	14
III. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị	16
1. Kết quả khảo sát trước và sau khi thực hiện đề tài	16
IV. Hiệu quả của sáng kiến	18
1. Hiệu quả về khoa học	18
2. Hiệu quả về kinh tế	18
3. Hiệu quả về xã hội	18
V. Tính khả thi	18
VI. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến	19
VII. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến	19
PHẦN III. KIẾN NGHỊ - ĐỀ XUẤT	19

PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ

I. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến

1. Cơ sở lý luận

Trong bối cảnh đổi mới giáo dục, giáo dục mầm non giữ vai trò nền tảng, hướng tới phát triển phẩm chất và năng lực của trẻ thông qua các hoạt động trải nghiệm, khám phá. Trẻ được đặt ở vị trí trung tâm, được “học bằng làm”, qua đó hình thành tư duy, khả năng sáng tạo và kỹ năng hợp tác, giải quyết vấn đề.

Giáo dục theo định hướng STEAM là cách tiếp cận tích hợp, giúp trẻ tiếp cận kiến thức thông qua trải nghiệm, thử nghiệm và tạo sản phẩm. Đối với trẻ mầm non, các hoạt động STEAM cần gắn với tình huống gần gũi trong cuộc sống để phát huy tính chủ động và hứng thú học tập.

Việc đưa văn hóa địa phương vào giáo dục giúp trẻ tiếp cận sớm các giá trị truyền thống một cách tự nhiên. Thông qua những trải nghiệm như quan sát, tham gia trò chơi, thực hành các hoạt động gắn với đời sống, trẻ không chỉ hiểu mà còn hình thành tình cảm gắn bó với văn hóa dân tộc.

Tuy nhiên, nếu tổ chức chưa phù hợp, việc giáo dục văn hóa dễ mang tính giới thiệu, thiếu trải nghiệm và chưa phát huy vai trò của trẻ. Vì vậy, tích hợp giáo dục văn hóa địa phương vào hoạt động STEAM là hướng đi phù hợp, góp phần nâng cao hiệu quả giáo dục và giúp trẻ “học bằng trải nghiệm – học bằng hành động”.

Từ đó cho thấy, việc nghiên cứu và triển khai các biện pháp tổ chức hoạt động STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo là cần thiết, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và bảo tồn, phát huy giá trị văn hóa trong nhà trường.

2. Cơ sở thực tiễn

Trường mầm non nơi tôi công tác nằm ở khu vực giáp chân núi Tản, nơi hai dân tộc Kinh và Mường cùng sinh sống, trong đó gần một nửa dân số là người Mường. Đây là địa bàn giàu bản sắc văn hóa với những nét đặc trưng như nhà sàn, chiêm, trang phục truyền thống, dân ca, trò chơi dân gian và ẩm thực địa phương – những giá trị vốn rất gần gũi trong đời sống cộng đồng.

Nhà trường có đội ngũ giáo viên tâm huyết, cơ sở vật chất cơ bản đảm bảo, nguồn học liệu địa phương phong phú như tre, nứa, lá, vải thổ cẩm... tạo điều kiện thuận lợi để tổ chức các hoạt động giáo dục gắn với văn hóa dân tộc. Tuy nhiên, qua quá trình triển khai thực tế, tôi nhận thấy việc tổ chức hoạt động còn thiếu tính hệ thống; nội dung chủ yếu dừng lại ở mức giới thiệu qua tranh ảnh, video, chưa tạo được nhiều cơ hội cho trẻ trải nghiệm trực tiếp. Trẻ có thể nhận biết nhưng hiểu biết chưa sâu, chưa gắn với thực tế. Giáo viên vẫn còn lúng túng khi tổ chức hoạt động theo định hướng STEAM; việc tích hợp các yếu tố trong hoạt động chưa rõ nét, chưa phát huy được vai trò chủ thể của trẻ. Bên cạnh đó, sự phối hợp của phụ huynh chưa thường xuyên, khiến việc giáo dục chưa được nối tiếp hiệu quả trong môi trường gia đình.

Thực tế đó đặt ra cho tôi nhiều trăn trở: làm thế nào để các giá trị văn hóa không chỉ dừng lại ở việc giới thiệu mà trở thành trải nghiệm gần gũi, có ý nghĩa đối với trẻ? Làm thế nào để mỗi hoạt động thực sự giúp trẻ được tham gia, được khám phá và ghi nhớ một cách tự nhiên? Từ những suy nghĩ đó, tôi nhận thấy cần có sự đổi mới trong cách chỉ đạo và tổ chức hoạt động theo hướng bài bản, có hệ thống, đồng thời lựa chọn phương pháp phù hợp với đặc điểm phát triển của trẻ mầm non.

Xuất phát từ thực tiễn trên, tôi lựa chọn nghiên cứu đề tài: ***“Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo”*** với mong muốn góp phần nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động giáo dục, giúp trẻ được trải nghiệm, hiểu và hình thành tình cảm gắn bó với các giá trị văn hóa truyền thống ngay từ những năm đầu đời.

II. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến

Trong quá trình nghiên cứu, tôi xác định rõ thực trạng tổ chức hoạt động giáo dục tại nhà trường, từ đó đề xuất các biện pháp phù hợp nhằm chỉ đạo giáo viên tổ chức hoạt động STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo.

Thông qua đề tài, trẻ được trải nghiệm văn hóa địa phương một cách gần gũi, đồng thời phát triển tư duy, sáng tạo và kỹ năng hợp tác. Giáo viên nâng cao năng lực chuyên môn, chủ động và linh hoạt hơn trong tổ chức hoạt động.

Đối với nhà trường, đề tài góp phần xây dựng hoạt động giáo dục đồng bộ, có khả năng nhân rộng, khẳng định hiệu quả của việc tích hợp STEAM với văn hóa địa phương trong nâng cao chất lượng giáo dục.

III. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu

1. Thời gian nghiên cứu:

Đề tài được triển khai thực hiện từ tháng 8 năm 2025 đến tháng 4 năm 2026, phù hợp với kế hoạch năm học của nhà trường.

2. Đối tượng nghiên cứu:

Một số biện pháp chỉ đạo giáo viên tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo

3. Đối tượng khảo sát, thực nghiệm:

Đội ngũ 33 giáo viên trong nhà trường và 272 trẻ mẫu giáo từ 3–6 tuổi, trong đó có 176 trẻ là người dân tộc Mường

4. Phạm vi nghiên cứu:

Đề tài được triển khai trong phạm vi toàn trường, tập trung chỉ đạo giáo viên tổ chức hoạt động giáo dục theo định hướng STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường, phù hợp với trẻ mẫu giáo. Nội dung lựa chọn các yếu tố đặc trưng, gần gũi như nhà sàn, công chiêng, trang phục, trò chơi dân gian và ẩm thực để tổ chức hoạt động cho trẻ.

PHẦN II: NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

I. Hiện trạng vấn đề

1. Cách làm cũ trước khi thực hiện đề tài (Phân tích nhược điểm của cách làm cũ)

1.1. Đối với bản thân

Trước khi thực hiện đề tài, với vai trò là cán bộ quản lý, tôi đã chỉ đạo giáo viên đưa nội dung văn hóa dân tộc Mường vào một số hoạt động thông qua hình thức lồng ghép trong các chủ đề, giờ học và một số hoạt động lễ hội.

Tuy nhiên, việc chỉ đạo vẫn mang tính định hướng chung, chưa được cụ thể hóa bằng kế hoạch rõ ràng; nội dung và cách tổ chức hoạt động chưa thống nhất nên khó triển khai đồng bộ. Các hoạt động còn rời rạc, thiếu sự gắn kết và chưa thể hiện rõ định hướng STEAM. Bên cạnh đó, công tác theo dõi, đánh giá chưa được duy trì thường xuyên, việc rút kinh nghiệm còn hạn chế, dẫn đến hiệu quả chỉ đạo chưa thực sự rõ nét.

1.2. Đối với giáo viên

Giáo viên đã bước đầu đưa nội dung văn hóa dân tộc Mường vào hoạt động thông qua tranh ảnh, video, kể chuyện và một số hoạt động riêng lẻ.

Tuy nhiên, cách tổ chức còn đơn giản, chủ yếu truyền thụ kiến thức một chiều, ít tạo cơ hội cho trẻ trải nghiệm và sáng tạo. Nội dung còn rời rạc, chưa hình thành chuỗi hoạt động có hệ thống. Nhiều giáo viên chưa nắm vững bản chất của giáo dục STEAM, còn lúng túng trong việc tích hợp, nên hoạt động chưa sinh động và chưa phát huy được tính tích cực của trẻ.

1.3. Đối với cha mẹ học sinh

Phụ huynh cơ bản đồng thuận nhưng sự phối hợp còn hạn chế, chưa thường xuyên và thiếu định hướng.

Nhiều gia đình chưa chú trọng việc truyền dạy văn hóa dân tộc cho trẻ trong đời sống hằng ngày; việc hỗ trợ học liệu và tạo điều kiện trải nghiệm còn ít, dẫn đến sự thiếu liên kết giữa nhà trường và gia đình, ảnh hưởng đến hiệu quả giáo dục.

1.4. Đối với trẻ:

Trẻ tuy sống trong môi trường có nhiều yếu tố văn hóa Mường nhưng hiểu biết còn hạn chế. Nhiều trẻ chưa nhận diện rõ các đặc trưng văn hóa, hiểu biết còn mơ hồ, thiếu gắn với thực tế.

Trẻ ít được trải nghiệm trực tiếp nên khả năng ghi nhớ chưa bền vững, chưa hình thành được hiểu biết sâu sắc và thái độ tích cực đối với văn hóa dân tộc.

2. Phân tích nhược điểm của hiện trạng vấn đề

Thực trạng cho thấy việc chỉ đạo tổ chức hoạt động STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường còn mang tính lồng ghép đơn lẻ, thiếu hệ thống, chưa đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục.

Công tác quản lý chưa có kế hoạch cụ thể và tiêu chí rõ ràng; hoạt động còn rời rạc, thiếu liên kết, việc kiểm tra, đánh giá chưa thường xuyên nên hiệu quả chỉ đạo chưa cao.

Giáo viên chưa nắm vững bản chất STEAM, còn lúng túng trong thiết kế và tổ chức hoạt động; nội dung còn rời rạc, thiếu trải nghiệm, chưa phát huy được tính tích cực của trẻ.

Sự phối hợp của phụ huynh còn hạn chế; trong khi đó, trẻ ít được trải nghiệm thực tế nên hiểu biết về văn hóa dân tộc còn mơ hồ, khả năng tham gia và ghi nhớ chưa cao.

Những hạn chế trên đòi hỏi cần có biện pháp chỉ đạo mang tính hệ thống, khoa học nhằm nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường.

3. Số liệu khảo sát trước khi thực hiện đề tài

Để có cơ sở đánh giá thực trạng và đề xuất các biện pháp phù hợp, đầu năm học 2025–2026, tôi tiến hành khảo sát đối với 33 giáo viên và 272 trẻ mẫu giáo trong nhà trường.

3.1. Khảo sát đối với giáo viên

STT	Nội dung khảo sát	Tổng số GV	Đạt	Tỷ lệ (%)	Chưa đạt	Tỷ lệ (%)
1	Hiểu về giáo dục Steam	33	11	33,3%	22	66,7%
2	Hiểu biết về văn hóa dân tộc Mường	33	9	27,3%	24	72,7%
3	Biết tổ chức hoạt động Steam gắn với văn hóa Mường	33	7	21,2%	26	78,8%
4	Chủ động tổ chức hoạt động trải nghiệm cho trẻ	33	6	18,2%	27	81,8%
5	Biết điều chỉnh và nâng cao chất lượng hoạt động	33	6	18,2%	27	81,8%

3.2. Khảo sát đối với trẻ

STT	Nội dung khảo sát	Tổng số học sinh	Đạt	Tỷ lệ (%)	Chưa đạt	Tỷ lệ (%)
1	Nhận biết đặc trưng văn hóa dân tộc Mường	272	95	34,9%	177	65,1%
2	Hiểu biết về trò chơi dân gian Mường	272	90	31,1%	182	66,9%
3	Hiểu biết về ẩm thực dân tộc Mường	272	85	31,3%	187	68,7%
4	Tham gia hoạt động trải nghiệm và tạo sản phẩm	272	105	38,6%	167	61,4%
5	Hứng thú tham gia hoạt động văn hóa – trải nghiệm	272	110	40,4%	162	59,6%

Kết quả khảo sát cho thấy cả giáo viên và trẻ đều còn những hạn chế nhất định trong việc tiếp cận và tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc

Mường. Giáo viên còn lúng túng trong tổ chức hoạt động theo hướng trải nghiệm, trong khi trẻ hiểu biết chưa sâu, mức độ tham gia và hứng thú chưa ổn định.

Từ thực trạng đó, tôi nhận thấy cần thiết phải có những biện pháp chỉ đạo phù hợp, mang tính hệ thống. Vì vậy, tôi đã nghiên cứu và đề xuất một số biện pháp nhằm nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo trong nhà trường.

II. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề

1. Chỉ đạo bồi dưỡng, nâng cao năng lực giáo viên trong tổ chức hoạt động giáo dục Steam gắn với văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo

Xuất phát từ những hạn chế trong thực trạng, tôi xác định bồi dưỡng giáo viên là giải pháp then chốt nhằm nâng cao năng lực tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường.

*** Mục đích**

Biện pháp nhằm nâng cao hiểu biết của giáo viên về văn hóa dân tộc Mường và năng lực tổ chức hoạt động theo định hướng STEAM; giúp giáo viên không chỉ “biết” mà từng bước “làm được”, từ đó nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường.

*** Cách thực hiện**

- Tổ chức tập huấn chuyên đề gắn với thực tế

Ngay từ đầu năm học, tôi triển khai chuyên đề tới 100% giáo viên, tập trung vào các nội dung gần gũi như: nhà sàn, công chiêng, trang phục, dân ca, trò chơi dân gian, ẩm thực.

Trong quá trình tập huấn, tôi không đi theo hướng truyền đạt lý thuyết đơn thuần mà khai thác chính hiểu biết và trải nghiệm của giáo viên, đặc biệt là giáo viên người dân tộc Mường, để nội dung trở nên gần gũi, dễ hiểu và dễ vận dụng.

Từ đó, giáo viên dần nhận ra rằng văn hóa Mường không chỉ là nội dung để giới thiệu mà hoàn toàn có thể trở thành chất liệu để tổ chức hoạt động STEAM cho trẻ.

Ảnh 1: Tập huấn chuyên đề văn hóa Mường và tích hợp STEAM

- Hướng dẫn giáo viên chuyển hóa nội dung văn hóa thành hoạt động STEAM

Sau khi có nền tảng, tôi tập trung hướng dẫn giáo viên cách biến nội dung văn hóa thành hoạt động cụ thể. Tôi luôn đặt ra những câu hỏi: trẻ được làm gì, trải nghiệm gì, tạo ra sản phẩm gì và học được điều gì sau hoạt động. Ví dụ với “công chiêng”, giáo viên không chỉ giới thiệu mà tổ chức cho trẻ nghe, so sánh âm thanh, tạo hình và trang trí sản phẩm. Khi đó, hoạt động văn hóa đã trở thành hoạt động STEAM một cách tự nhiên.

Giáo viên được định hướng theo quy trình: khám phá – thử nghiệm – tạo sản phẩm – chia sẻ, giúp thay đổi cách dạy theo hướng trải nghiệm.

Ảnh 2: Giáo viên thảo luận, xây dựng hoạt động STEAM từ văn hóa Mường

- Đổi mới sinh hoạt chuyên môn theo hướng thực hành

Tôi chỉ đạo sinh hoạt chuyên môn theo hướng tăng cường thực hành: giáo viên trực tiếp xây dựng hoạt động, trình bày và cùng trao đổi, góp ý. Những câu hỏi

cụ thể như: trẻ có được trải nghiệm thật không, sản phẩm là gì, yếu tố STEAM thể hiện ở đâu... giúp giáo viên nhìn rõ cách làm của mình và điều chỉnh phù hợp.

Nhờ đó, sinh hoạt chuyên môn không còn mang tính hình thức mà thực sự trở thành nơi học từ thực tế.

- Dự giờ, hỗ trợ giáo viên tại lớp

Sau khi triển khai tập huấn và sinh hoạt chuyên môn, tôi xác định việc dự giờ, hỗ trợ trực tiếp tại lớp là rất cần thiết để giúp giáo viên chuyển hóa lý thuyết thành thực hành. Vì vậy, tôi chủ động xây dựng kế hoạch dự giờ, trực tiếp theo dõi quá trình tổ chức hoạt động của giáo viên tại từng lớp.

Trong quá trình dự giờ, tôi không chỉ quan sát mà còn chú trọng trao đổi, góp ý cụ thể với giáo viên về cách tổ chức hoạt động, đặc biệt là mức độ tham gia của trẻ, khả năng tạo cơ hội cho trẻ được trải nghiệm và hiệu quả tích hợp nội dung văn hóa dân tộc Mường trong hoạt động. Những góp ý được thực hiện theo hướng gần gũi, xây dựng, giúp giáo viên dễ tiếp thu và mạnh dạn điều chỉnh cách làm.

Thực tế cho thấy, nhiều giáo viên ban đầu còn tổ chức hoạt động theo hướng cho trẻ quan sát là chính, nhưng sau khi được hỗ trợ, đã chủ động thay đổi, mạnh dạn cho trẻ trực tiếp tham gia, thử nghiệm và sáng tạo sản phẩm. Chính sự chuyển biến này đã làm cho hoạt động trở nên sinh động hơn, trẻ hứng thú hơn và hiệu quả giáo dục được nâng lên rõ rệt. Việc dự giờ vì thế không chỉ dừng lại ở kiểm tra mà trở thành quá trình đồng hành, hỗ trợ, giúp giáo viên từng bước hoàn thiện kỹ năng tổ chức hoạt động trong thực tiễn.

Ảnh 3: Dự giờ, hỗ trợ giáo viên tổ chức hoạt động STEAM tại lớp

- Thực hiện đánh giá và điều chỉnh kịp thời trên cơ sở rút kinh nghiệm

Sau mỗi hoạt động, tôi chỉ đạo giáo viên tự đánh giá hiệu quả dựa trên những tiêu chí thiết thực như: mức độ tham gia của trẻ, sự hứng thú của trẻ, sản phẩm tạo ra và mức độ phù hợp của nội dung văn hóa được tích hợp trong hoạt động. Việc tự đánh giá giúp giáo viên không làm xong rồi để đó, mà biết nhìn lại cách tổ chức của mình, nhận ra điều gì đã phù hợp, điều gì cần điều chỉnh. Trên cơ sở đó, giáo viên từng bước hoàn thiện hoạt động, nâng cao chất lượng tổ chức trong những lần thực hiện tiếp theo.

Qua đó, giáo viên dần hình thành thói quen tự đánh giá và điều chỉnh, góp phần nâng cao chất lượng hoạt động trong nhà trường theo hướng ổn định và bền vững.

**** Kết quả***

Sau khi áp dụng, nhận thức và cách tổ chức hoạt động của giáo viên đã có nhiều thay đổi tích cực. Nếu trước đây còn lúng túng trong triển khai thì nay giáo viên đã chủ động hơn trong việc thiết kế hoạt động theo hướng trải nghiệm, chú trọng sản phẩm và phù hợp với khả năng của trẻ. Sự chuyển biến này tác động rõ đến trẻ: các em tham gia tích cực hơn, thể hiện sự hứng thú và bước đầu hình thành hiểu biết về văn hóa thông qua những trải nghiệm cụ thể.

Khi giáo viên đã hiểu đúng và làm chủ được cách tổ chức hoạt động, việc đưa giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường vào thực tiễn trở nên tự nhiên, hiệu quả và có chiều sâu hơn trong các hoạt động hằng ngày.

2. Chỉ đạo xây dựng môi trường giáo dục theo định hướng STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường, phù hợp trong và ngoài lớp học cho trẻ mẫu giáo

Từ thực trạng các hoạt động còn mang tính lồng ghép rời rạc, chưa tạo được môi trường để trẻ được tiếp xúc và trải nghiệm thường xuyên với văn hóa dân tộc Mường, tôi xác định việc xây dựng môi trường giáo dục phù hợp là điều kiện quan trọng nhằm hỗ trợ giáo viên tổ chức hoạt động STEAM một cách tự nhiên và hiệu quả hơn.

*** Mục đích**

Biện pháp nhằm xây dựng môi trường giáo dục phong phú, gần gũi với văn hóa dân tộc Mường, tạo điều kiện để trẻ được thường xuyên khám phá, trải nghiệm, từ đó hình thành hiểu biết và tình cảm với văn hóa địa phương một cách tự nhiên, bền vững.

*** Cách thực hiện**

- Xây dựng môi trường lớp học theo hướng mở, gắn với văn hóa Mường

Tôi chỉ đạo giáo viên rà soát, sắp xếp lại các góc hoạt động theo hướng mở, đảm bảo mỗi góc không chỉ đẹp mà phải có giá trị sử dụng thực tế trong hoạt động của trẻ. Nội dung văn hóa Mường được lồng ghép vào các góc như: phân vai, Tạo hình, Âm nhạc, học tập... với các học liệu như: trang phục, mô hình nhà sàn, chiêng mini, quả cò, thổ cẩm, Gói...

Tôi luôn nhấn mạnh rằng học liệu không chỉ để trưng bày mà quan trọng là phải được đưa vào hoạt động, để trẻ được trực tiếp thao tác, trải nghiệm và khám phá. Chẳng hạn, tại góc âm nhạc, trẻ không chỉ nhìn các nhạc cụ mà được trực tiếp cầm, sờ, quan sát và thử gõ chiêng để cảm nhận âm thanh phát ra. Qua đó, trẻ vừa hứng thú tham gia vừa bước đầu hiểu được nét đặc trưng của văn hóa dân tộc Mường thông qua trải nghiệm của chính mình. Khi trẻ được “chạm” vào học liệu như vậy, môi trường lớp học không còn mang tính trưng bày mà thực sự trở thành không gian học tập sống động.

Ảnh 4: Môi trường lớp học gắn với văn hóa Mường

- Xây dựng không gian trải nghiệm văn hóa Mường ngoài lớp học

Tôi nhận thấy trải nghiệm của trẻ sẽ chưa trọn vẹn nếu chỉ diễn ra trong lớp học. Vì vậy, nhà trường đã xây dựng không gian “bản Mường thu nhỏ” ngoài trời với nhà sàn, giàn chiêng và các khu trải nghiệm như làm bánh ốc, bánh uôi, cơm lam, làm nỏ, quả cò...

Tại đây, trẻ được lại gần, được quan sát, được chạm và trực tiếp tham gia. Chính những trải nghiệm ấy giúp văn hóa trở nên sống động, gần gũi và để lại ấn tượng rõ nét trong nhận thức của trẻ.

Qua trải nghiệm thực tế, trẻ tiếp cận văn hóa một cách trực quan, sinh động và giàu cảm xúc hơn nhiều so với việc quan sát tranh ảnh.

Ảnh 5: Trẻ quan sát nhà sàn và giàn chiêng trong không gian trải nghiệm ngoài trời

Ảnh 6: Các khu trải nghiệm văn hóa Mường ngoài lớp học

- Khai thác nguyên vật liệu địa phương làm học liệu STEAM

Tôi chỉ đạo giáo viên tận dụng những nguyên vật liệu sẵn có tại địa phương như tre, nứa, lá chít, hạt gạo... để xây dựng học liệu phục vụ hoạt động giáo dục. Việc này không chỉ tiết kiệm mà còn giúp các hoạt động trở nên gần gũi, gắn với đời sống của trẻ. Từ đó, giáo viên tổ chức cho trẻ tham gia các hoạt động như làm bánh ốc từ lá chít, tạo nỏ từ tre – đồ chơi dân gian hay một số sản phẩm đơn giản khác gắn với văn hóa Mường. Điều tôi hướng tới không phải là sản phẩm hoàn thiện đến đâu, mà là quá trình trẻ được trực tiếp tham gia: được thử, được sai, được điều chỉnh và được chia sẻ với bạn. Chính quá trình đó mới thực sự mang lại giá trị của hoạt động STEAM, giúp trẻ học thông qua trải nghiệm của chính mình.

Bên cạnh đó, tôi khuyến khích giáo viên phối hợp với phụ huynh trong việc sưu tầm, cung cấp nguyên vật liệu, qua đó tạo sự gắn kết giữa gia đình và nhà trường, đồng thời làm phong phú thêm môi trường học tập của trẻ.

Ảnh 7: Trẻ sử dụng lá chít – nguyên vật liệu địa phương để làm bánh ốc

Ảnh 8: Trẻ tạo nỏ từ nguyên vật liệu địa phương

- Khai thác môi trường học tập nhằm phát huy tính chủ động và trải nghiệm của trẻ

Tôi định hướng giáo viên khai thác môi trường như một yếu tố thúc đẩy sự tham gia của trẻ, không chỉ dừng lại ở việc bố trí không gian. Vì vậy, bên cạnh việc bố trí môi trường, tôi chỉ đạo giáo viên tạo cơ hội để trẻ được lựa chọn hoạt động, được thử nghiệm và sáng tạo theo ý tưởng của mình.

Trong môi trường đó, trẻ không chỉ thực hiện theo hướng dẫn mà được trực tiếp trải nghiệm, khám phá và tạo ra sản phẩm. Nhờ vậy, văn hóa Mường không còn là nội dung riêng lẻ mà dần trở thành một phần gần gũi, gắn với hoạt động hằng ngày của trẻ.

**** Kết quả***

Sau khi triển khai, môi trường giáo dục trong và ngoài lớp học đã có sự thay đổi rõ rệt theo hướng mở, phong phú và gắn với văn hóa dân tộc Mường. Giáo viên chủ động khai thác môi trường như một phương tiện hỗ trợ hoạt động giáo dục, không còn dừng lại ở việc bố trí mang tính trang trí. Phụ huynh tích cực tham gia cung cấp nguyên vật liệu, phối hợp cùng nhà trường xây dựng không gian trải nghiệm.

Về phía trẻ, sự thay đổi thể hiện rõ qua sự hứng thú, tinh thần chủ động và khả năng tham gia vào các hoạt động. Trẻ mạnh dạn hơn trong khám phá và tạo ra nhiều sản phẩm từ nguyên vật liệu địa phương. Việc tiếp cận văn hóa Mường không còn dừng lại ở việc nghe, mà trở nên tự nhiên, gần gũi thông qua môi trường học tập hằng ngày.

Khi môi trường được tổ chức phù hợp, văn hóa không còn là nội dung đưa vào mà trở thành một phần hiện diện trong đời sống học tập của trẻ.

3. Chỉ đạo giáo viên tổ chức các hoạt động giáo dục Steam (dạy học dự án) gắn với nội dung văn hóa dân tộc Mường cho trẻ mẫu giáo

Sau khi được bồi dưỡng và xây dựng môi trường giáo dục, tôi nhận thấy khó khăn lớn nhất của giáo viên không phải là “không biết làm gì” mà là “chưa biết làm như thế nào” để tổ chức hoạt động cho trẻ thực sự được trải nghiệm. Vì vậy, tôi xác định việc chỉ đạo xây dựng và tổ chức các hoạt động, dự án STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường là bước đi quan trọng nhằm đưa các nội dung giáo dục đi vào thực chất.

*** Mục đích**

Giúp giáo viên biết xây dựng và tổ chức các hoạt động, dự án STEAM một cách bài bản, phù hợp với trẻ; tạo cơ hội để trẻ được trải nghiệm, khám phá, hợp tác và tạo ra sản phẩm, từ đó hiểu văn hóa dân tộc Mường một cách tự nhiên và sâu sắc hơn.

*** Cách thực hiện**

- Chỉ đạo giáo viên lựa chọn nội dung văn hóa dân tộc Mường phù hợp để xây dựng hoạt động, dự án STEAM

Trong quá trình triển khai, tôi nhận thấy việc lựa chọn nội dung phù hợp là yếu tố quyết định hiệu quả hoạt động. Vì vậy, tôi định hướng giáo viên ưu tiên những nội dung văn hóa Mường gần gũi với trẻ, có khả năng chuyển hóa thành trải nghiệm như: nhà sàn, cồng chiêng, ẩm thực, trò chơi dân gian, quả cò, nỏ, múa sạp...

Trên cơ sở đó, giáo viên được hướng dẫn xác định rõ: trẻ được làm gì, trải nghiệm như thế nào, sản phẩm ra sao và yếu tố STEAM thể hiện ở đâu. Việc lựa chọn không dừng ở “đưa nội dung vào” mà hướng tới tạo cơ hội để trẻ được trực tiếp tham gia, thử nghiệm và khám phá.

Nhờ cách làm này, giáo viên tránh được tình trạng ôm đồm nội dung, tổ chức theo cảm tính, mà biết lựa chọn đúng nội dung, phù hợp với khả năng của trẻ, giúp mỗi hoạt động có mục tiêu rõ ràng và đạt hiệu quả thiết thực.

- Định hướng giáo viên xây dựng quy trình tổ chức hoạt động theo cách tiếp cận STEAM

Trong quá trình triển khai, tôi nhận thấy nếu thiếu một quy trình rõ ràng, giáo viên dễ lúng túng, hoạt động thiếu liên kết và trẻ tham gia chưa trọn vẹn. Vì vậy, tôi định hướng giáo viên tổ chức hoạt động theo các bước cơ bản: khám phá – tìm hiểu – thử nghiệm – tạo sản phẩm – chia sẻ.

Quy trình được vận dụng linh hoạt tùy theo từng nội dung, nhưng mỗi bước đều phải tạo cơ hội để trẻ được tham gia thực sự. Chẳng hạn, trong hoạt động làm sạp, trẻ được trao đổi, thảo luận về cách thực hiện, phân công nhiệm vụ trong nhóm, sau đó cùng thử nghiệm và hoàn thiện sản phẩm theo khả năng của mình.

Ảnh 9: Trẻ thảo luận nhóm, chia sẻ cách thực hiện trong hoạt động làm sạp theo quy trình STEAM

Nhờ tổ chức theo quy trình này, hoạt động không còn dừng ở việc “nghe và làm theo” mà trở thành quá trình trẻ được trao đổi, thử nghiệm và điều chỉnh. Qua thực hiện nhiều lần, giáo viên từng bước chuyển từ cách dạy truyền đạt sang tổ chức cho trẻ khám phá và học thông qua hành động – đúng với tinh thần giáo dục STEAM.

- Chỉ đạo triển khai hệ thống các dự án STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường

Trên cơ sở quy trình đã được thống nhất, tôi chỉ đạo giáo viên xây dựng và triển khai đồng bộ các dự án STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường, phù hợp với độ tuổi và kế hoạch giáo dục của từng lớp.

Các dự án được lựa chọn đều là những nội dung gần gũi, dễ tổ chức và có thể tạo ra sản phẩm cụ thể như: “Ngôi nhà sàn của bé”, “trang trí sạp”, “Làm nỏ”, “Làm quả còn”, “Làm chiêng”, “Tìm hiểu trang phục dân tộc Mường”. Đặc biệt, dự án “Ăm thực Mường” với các hoạt động làm bánh ốc, bánh uôi, cơm lam đã tạo được sự hứng thú rõ rệt cho trẻ.

Trong quá trình triển khai, tôi định hướng giáo viên tổ chức hoạt động theo tiến trình rõ ràng: trẻ làm việc theo nhóm để tìm hiểu, trao đổi ý tưởng; đại diện nhóm trình bày trước lớp; sau đó quay lại nhóm để thiết kế, lựa chọn vật liệu và thực hiện sản phẩm.

Ảnh 10: Trẻ thảo luận nhóm, trao đổi ý tưởng trong các dự án STEAM

Ảnh 11: Đại diện nhóm trình bày ý tưởng trước lớp

Ảnh 12: Trẻ thực hiện các sản phẩm theo nhóm trong các dự án STEAM

Cách tổ chức này giúp trẻ không còn tham gia một cách thụ động mà được nói, được làm, được thử và điều chỉnh. Trẻ mạnh dạn hơn khi trình bày ý kiến, biết lắng nghe và hợp tác để hoàn thành sản phẩm chung của nhóm.

Qua quá trình triển khai, tôi nhận thấy khi học theo dự án, trẻ không còn tiếp cận kiến thức một cách rời rạc mà được trải qua một chuỗi hoạt động có liên kết: từ tìm hiểu đến trải nghiệm và tạo ra kết quả cụ thể. Nhờ đó, việc tiếp cận văn hóa dân tộc Mường trở nên tự nhiên, sâu sắc và gắn với cảm xúc thực của trẻ.

Điều làm tôi ấn tượng nhất không phải là sản phẩm hoàn thiện đến đâu, mà là sự say mê của trẻ trong từng thao tác, sự tự tin khi chia sẻ và niềm vui khi tạo ra sản phẩm của chính mình. Khi văn hóa được tiếp cận bằng trải nghiệm như vậy, việc học không còn là nhiệm vụ mà trở thành một hành trình đầy hứng thú và ý nghĩa đối với trẻ.

- Tăng cường các hoạt động trải nghiệm gắn với thực tiễn đời sống của trẻ

Trong quá trình chỉ đạo, tôi nhận thấy trải nghiệm thực tế là yếu tố quan trọng giúp trẻ tiếp nhận và ghi nhớ nội dung giáo dục. Vì vậy, tôi định hướng giáo viên tăng cường tổ chức các hoạt động gắn với đời sống, tạo cơ hội để trẻ được “học bằng làm”, “học bằng cảm nhận” thay vì chỉ nghe và quan sát.

Các hoạt động được lựa chọn đều gần gũi, mang đậm bản sắc văn hóa dân tộc Mường như: làm bánh uôi, cơm lam; múa sạp; chơi ném còn; làm đồ chơi

dân gian... Qua đó, trẻ được trực tiếp thao tác, quan sát, trao đổi và cùng nhau giải quyết những tình huống phát sinh trong quá trình thực hiện.

Ảnh 13: Trẻ tham gia múa sạp

Ảnh 14: Trẻ tham gia ném còn

Ảnh 15: Trẻ trải nghiệm làm bánh uôi

Ảnh 16: Trẻ trải nghiệm làm cơm lam

Trong quá trình tham gia, dù sản phẩm chưa hoàn chỉnh, nhưng chính những lần thử – sai – điều chỉnh đã giúp trẻ hiểu rõ hơn và ghi nhớ sâu hơn. Trẻ trở nên hứng thú, chủ động và mạnh dạn hơn trong hoạt động; không chỉ “biết” mà còn được trực tiếp trải nghiệm, cảm nhận và thể hiện qua hành động của mình.

Nhờ đó, việc học trở nên sinh động, gần gũi với đời sống; văn hóa dân tộc Mường không còn là nội dung xa lạ mà dần trở thành một phần quen thuộc trong hoạt động hằng ngày của trẻ.

- Tổ chức đánh giá và điều chỉnh hoạt động trên cơ sở rút kinh nghiệm thực tiễn

Sau mỗi hoạt động, tôi chỉ đạo giáo viên thực hiện đánh giá dựa trên các tiêu chí cụ thể như: mức độ tham gia của trẻ, sự hứng thú, khả năng hợp tác, chất lượng sản phẩm và mức độ phù hợp của nội dung văn hóa trong hoạt động.

Tôi đặc biệt lưu ý giáo viên không chỉ đánh giá kết quả cuối cùng mà cần quan tâm đến quá trình trẻ tham gia. Thực tế cho thấy, có những hoạt động sản phẩm chưa hoàn chỉnh nhưng trẻ lại rất tích cực, chủ động và biết thử nhiều cách làm khác nhau. Chính quá trình đó mới phản ánh đúng giá trị của hoạt động STEAM.

Từ việc đánh giá, giáo viên từng bước điều chỉnh nội dung và cách tổ chức, giúp hoạt động ở những lần sau phù hợp hơn và phát huy tốt hơn vai trò của trẻ. Qua đó, giáo viên không còn tổ chức theo thói quen mà đã biết tự nhìn lại, rút kinh nghiệm và chủ động hoàn thiện cách làm.

*** Kết quả**

Sau khi triển khai, giáo viên đã có sự chuyển biến rõ rệt trong cách tổ chức hoạt động. Từ chỗ còn rời rạc, giáo viên đã biết xây dựng các hoạt động và dự án theo chuỗi, xác định rõ mục tiêu, nội dung và sản phẩm, đồng thời linh hoạt hơn trong quá trình tổ chức theo định hướng STEAM.

Về phía trẻ, sự thay đổi thể hiện qua mức độ hứng thú, tinh thần tham gia và tính chủ động trong hoạt động. Trẻ mạnh dạn hơn trong trao đổi, biết hợp tác với bạn, tích cực thử nghiệm và từng bước hoàn thiện sản phẩm theo ý tưởng của mình. Các sản phẩm ngày càng phong phú như: mô hình nhà sàn, nỏ, quả còn, đồ chơi dân gian, sản phẩm ẩm thực... Quan trọng hơn, hiểu biết của trẻ về văn hóa dân tộc Mường được hình thành thông qua trải nghiệm thực tế, trở nên rõ nét và bền vững hơn.

Những chuyển biến này góp phần nâng cao chất lượng hoạt động giáo dục trong nhà trường, đồng thời tạo cơ sở để mở rộng trải nghiệm và lan tỏa cách làm tới các đơn vị mầm non trong khu vực.

4. Chỉ đạo tổ chức các hoạt động trải nghiệm và Ngày hội văn hóa dân tộc Mường gắn với giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo

Từ yêu cầu cần tăng cường trải nghiệm thực tế cho trẻ, tôi xác định việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm và lễ hội văn hóa là cần thiết, nhằm tạo cơ hội để trẻ được “học bằng trải nghiệm, học bằng hành động”.

*** Mục đích**

Tạo điều kiện để trẻ được tham gia, trải nghiệm và vận dụng kiến thức vào thực tế; đồng thời nâng cao năng lực tổ chức của giáo viên và tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường – gia đình – cộng đồng. Qua đó góp phần gìn giữ và lan tỏa giá trị văn hóa dân tộc Mường trong môi trường giáo dục mầm non.

*** Cách thực hiện**

- Chỉ đạo xây dựng và triển khai kế hoạch tổ chức Ngày hội

Trên cơ sở các nội dung giáo dục đã được triển khai tại các lớp, tôi trực tiếp xây dựng kế hoạch tổ chức “Ngày hội văn hóa dân tộc Mường gắn với giáo dục STEAM” theo hướng tổng hợp, giúp trẻ có cơ hội được trải nghiệm, thể hiện và kết nối những gì đã học trong một không gian rộng hơn.

Kế hoạch được triển khai đồng bộ tới các khối lớp, trong đó phân công rõ nhiệm vụ cho từng giáo viên, từng bộ phận; đồng thời xác định cụ thể nội dung, hình thức tổ chức, thời gian và yêu cầu cần đạt. Tôi chỉ đạo giáo viên chuẩn bị kỹ các khu trải nghiệm, đảm bảo phù hợp với lứa tuổi, có sự liên kết với nội dung đã học và tạo cơ hội cho tất cả trẻ đều được tham gia.

Trong quá trình triển khai, tôi đặc biệt nhấn mạnh với giáo viên: Ngày hội không phải là hoạt động biểu diễn mang tính hình thức, mà là một hoạt động giáo dục, trong đó trẻ phải được trực tiếp tham gia, được trải nghiệm và được thể hiện. Chính điều đó quyết định ý nghĩa và hiệu quả thực sự của Ngày hội.

Ảnh 17: Xây dựng kế hoạch tổ chức Ngày hội văn hóa dân tộc Mường

Ảnh 18: Triển khai kế hoạch tới giáo viên các khối lớp

- Chỉ đạo xây dựng không gian trải nghiệm văn hóa Mường

Để Ngày hội thực sự trở thành không gian trải nghiệm có ý nghĩa, tôi chỉ đạo xây dựng các khu hoạt động theo chủ đề rõ ràng như: khu ẩm thực, khu trò chơi dân gian, khu tạo hình và khu trang phục dân tộc.

Các khu trải nghiệm được bố trí theo hướng mở, sử dụng nguyên vật liệu địa phương như tre, nứa, lá, vải thô cầm... nhằm tạo cảm giác gần gũi, chân thực, mang đậm không gian văn hóa Mường. Đồng thời, tôi định hướng giáo viên thiết kế mỗi khu đều có hoạt động cụ thể để trẻ được trực tiếp tham gia, thao tác và trải nghiệm.

Ảnh 19: Toàn cảnh Ngày hội văn hóa dân tộc Mường

Ảnh 20: Không gian nhà sàn truyền thống trong Ngày hội

Trong không gian đó, trẻ không còn là người quan sát mà trở thành người tham gia thực sự: được làm, được chơi, được tạo sản phẩm và được cảm nhận.

Chính điều này giúp Ngày hội không chỉ dừng lại ở một hoạt động mang tính hình thức mà trở thành môi trường học tập sống động, đúng với tinh thần “học bằng chạm – học bằng làm – học bằng trải nghiệm” của giáo dục STEAM.

- Chỉ đạo tổ chức cho trẻ tham gia trải nghiệm và biểu diễn trong Ngày hội

Trong Ngày hội, tôi chỉ đạo giáo viên đảm bảo tất cả trẻ đều được tham gia trực tiếp vào các hoạt động, không để trẻ đứng ngoài quan sát. Các hoạt động được tổ chức đa dạng, trẻ được trải nghiệm làm các loại bánh như: Cơm Lam, bánh Uôi, bánh Ốc, làm chiêng, nhà sàn, làm nỏ, làm quả cò, trang trí sạp, múa sạp.

Tôi đặc biệt nhấn mạnh việc mỗi hoạt động phải tạo cơ hội để trẻ được tham gia, thử nghiệm, giao tiếp và hợp tác với bạn. Qua đó, trẻ dần hình thành sự tự tin, hứng thú và khả năng tham gia tích cực vào các hoạt động tập thể.

Ảnh 21: Trẻ tham gia trải nghiệm các hoạt động văn hóa Mừng trong Ngày hội

Ảnh 22: Trẻ tham gia trang trí sạp và múa sạp

Bên cạnh các khu trải nghiệm, nhà trường tổ chức các tiết mục múa dân tộc Mừng do học sinh, giáo viên cùng biểu diễn. Các tiết mục phù hợp với lứa tuổi, tái hiện nét văn hóa đặc trưng, tạo cơ hội để trẻ thể hiện bản thân trong không gian văn hóa sinh động.

Ảnh 23: Biểu diễn múa dân tộc Mừng của cô và trẻ trên sân khấu

Qua quá trình tổ chức, tôi nhận thấy khi trẻ được hòa mình vào không gian văn hóa thực sự, việc học trở nên sống động và có ý nghĩa hơn. Trẻ thể hiện rõ sự tự tin, chủ động và niềm vui trong từng hoạt động

- Phối hợp với nghệ nhân – tăng tính chân thực của hoạt động

Để hoạt động có chiều sâu và tính chân thực, tôi chủ động phối hợp với nghệ nhân địa phương, mời đội công chiêng thôn Đồng Chay tham gia Ngày hội. Các nghệ nhân trực tiếp biểu diễn, giao lưu, góp phần tái hiện không gian văn hóa Mừng một cách sinh động.

Ảnh 24: Nghệ nhân biểu diễn công chiêng trong Ngày hội

Ảnh 25: Nghệ nhân đánh công chiêng đón khách tại cổng trường

Thông qua việc được quan sát và trải nghiệm trực tiếp, trẻ không chỉ “xem” mà còn được cảm nhận văn hóa trong môi trường gần gũi, sống động. Việc đưa nghệ nhân vào nhà trường đã góp phần làm cho hoạt động giáo dục trở nên hấp dẫn hơn, đồng thời giúp giá trị văn hóa truyền thống được lan tỏa một cách tự nhiên.

- Tăng cường sự tham gia của phụ huynh và lan tỏa mô hình

Trong quá trình tổ chức, nhà trường huy động phụ huynh tham gia hỗ trợ nguyên vật liệu, phối hợp xây dựng các gian hàng và cùng trải nghiệm với trẻ. Sự đồng hành này góp phần làm phong phú hoạt động, đồng thời tăng cường sự gắn kết giữa gia đình và nhà trường.

Bên cạnh đó, nhà trường mời đại diện các trường mầm non trên địa bàn xã Yên Bài và xã Suối Hai đến tham quan, học tập; mỗi trường cử 8 cán bộ, giáo

viên tham dự. Thông qua các hoạt động trải nghiệm và giao lưu, tạo điều kiện để trao đổi, chia sẻ kinh nghiệm trong tổ chức hoạt động.

Ảnh 26: Đại biểu, giáo viên các trường và phụ huynh tham gia trải nghiệm trong Ngày hội

Sau chương trình, tôi tổ chức trao đổi, tiếp nhận ý kiến đóng góp để điều chỉnh, hoàn thiện cách làm. Qua đó, mô hình không chỉ được triển khai hiệu quả trong nhà trường mà còn bước đầu lan tỏa, góp phần nâng cao nhận thức của phụ huynh và cộng đồng về giáo dục văn hóa dân tộc trong trường mầm non.

Khi nhà trường, gia đình và cộng đồng cùng tham gia, hoạt động giáo dục không còn là việc riêng của nhà trường mà trở thành một quá trình gắn kết, lan tỏa và phát triển bền vững.

- Chỉ đạo tổ chức trưng bày và giới thiệu sản phẩm của trẻ

Tôi chỉ đạo xây dựng khu trưng bày các sản phẩm STEAM của trẻ như: mô hình nhà sàn, nỏ, quả còng, sản phẩm tạo hình, sản phẩm âm thực...

Trẻ được trực tiếp giới thiệu sản phẩm của mình trước bạn bè, giáo viên và khách tham quan, qua đó thể hiện sự tự tin và niềm tự hào về kết quả đã đạt được. Việc trưng bày không chỉ là kết thúc hoạt động mà còn giúp trẻ nhìn lại quá trình trải nghiệm, làm cho việc học trở nên trọn vẹn và có ý nghĩa hơn.

Ảnh 27: Trưng bày và giới thiệu sản phẩm STEAM của trẻ

**** Kết quả***

Sau khi triển khai, Ngày hội đã tạo được sự hứng thú rõ rệt đối với trẻ; trẻ tích cực tham gia, mạnh dạn thể hiện và hiểu biết sâu sắc hơn về văn hóa dân tộc Mường thông qua trải nghiệm thực tế. Giáo viên nâng cao năng lực tổ chức hoạt động quy mô lớn; phụ huynh và cộng đồng tích cực phối hợp, góp phần làm phong phú môi trường giáo dục. Mô hình bước đầu được lan tỏa tới các trường mầm non trong khu vực.

Ngày hội không chỉ là điểm nhấn của hoạt động mà còn là minh chứng rõ nét cho hiệu quả của việc tổ chức giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc trong thực tiễn.

5. Chỉ đạo đánh giá, theo dõi, điều chỉnh và lan tỏa mô hình giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường trong nhà trường

Nhằm khắc phục hạn chế trong công tác theo dõi, đánh giá và nâng cao hiệu quả triển khai, tôi xác định cần xây dựng quy trình đánh giá, điều chỉnh và lan tỏa mô hình một cách đồng bộ, hiệu quả.

**** Mục đích***

Đánh giá đúng hiệu quả hoạt động; kịp thời điều chỉnh nội dung chưa phù hợp; đồng thời lan tỏa mô hình, chia sẻ kinh nghiệm nhằm nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường và mở rộng ảnh hưởng tới các đơn vị bạn. Qua đó, khẳng định giá trị thực tiễn và khả năng nhân rộng của mô hình.

**** Cách thực hiện***

- Chỉ đạo xây dựng và sử dụng bộ tiêu chí đánh giá hoạt động

Tôi chỉ đạo tổ chuyên môn xây dựng bộ tiêu chí đánh giá tập trung vào các nội dung: mức độ tham gia của trẻ, năng lực tổ chức của giáo viên, chất lượng sản phẩm và mức độ tích hợp văn hóa Mường.

Tiêu chí được xây dựng rõ ràng, dễ thực hiện, phù hợp thực tế. Tôi thống nhất quan điểm: đánh giá không nhằm xếp loại mà để nhìn đúng thực chất hoạt động và điều chỉnh cho hiệu quả hơn.

Bộ tiêu chí được sử dụng thường xuyên trong các hoạt động tại lớp, giúp giáo viên tự đánh giá và giúp Ban giám hiệu theo dõi, định hướng kịp thời.

Ảnh 28: Bộ tiêu chí đánh giá hoạt động STEAM gắn với văn hóa Mường

Việc xây dựng và sử dụng bộ tiêu chí không chỉ giúp chuẩn hóa hoạt động giáo dục mà còn tạo sự thống nhất trong toàn trường, góp phần nâng cao chất lượng và duy trì hiệu quả mô hình giáo dục Steam gắn với văn hóa dân tộc Mường.

- Theo dõi, hỗ trợ và điều chỉnh trong quá trình thực hiện

Trong quá trình triển khai, tôi trực tiếp dự giờ, trao đổi và góp ý; đồng thời chỉ đạo tổ chuyên môn theo dõi định kỳ. Việc góp ý tập trung vào những vấn đề thực chất như: trẻ có được tham gia hay không, hoạt động có phù hợp không, nội dung văn hóa có được tích hợp tự nhiên không. Nhờ đó, giáo viên dần tự tin hơn, biết điều chỉnh và sáng tạo trong tổ chức hoạt động.

- Tổ chức báo cáo, rút kinh nghiệm và hoàn thiện mô hình

Sau khi triển khai các hoạt động trọng điểm, đặc biệt là Ngày hội văn hóa dân tộc Mường gắn với giáo dục STEAM, tôi tổ chức báo cáo chuyên đề tổng kết toàn bộ quá trình thực hiện. Tại buổi báo cáo, tôi trực tiếp trình bày bằng slide các nội dung từ định hướng, cách làm đến kết quả đạt được; đồng thời lắng nghe ý kiến đóng góp từ đại biểu, giáo viên và các đơn vị bạn.

Ảnh 29: Báo cáo chuyên đề bằng slide về quá trình thực hiện

Hoạt động nhận được sự quan tâm, chỉ đạo của lãnh đạo địa phương và cán bộ chuyên môn, qua đó khẳng định ý nghĩa và tính thiết thực của mô hình trong thực tiễn giáo dục.

Việc nhìn lại một cách nghiêm túc không chỉ giúp nhận diện rõ kết quả đạt được mà còn là cơ sở để mô hình tiếp tục được điều chỉnh, hoàn thiện và phát triển theo hướng ngày càng hiệu quả hơn.

- Chỉ đạo lan tỏa mô hình và chia sẻ kinh nghiệm tới các đơn vị bạn

Trong quá trình tổ chức Ngày hội văn hóa dân tộc Mường, nhà trường đã mời các trường mầm non trong cụm chuyên môn và các đơn vị lân cận đến tham quan, học tập. Các đơn vị được trực tiếp quan sát hoạt động trải nghiệm của trẻ, dự án STEAM và môi trường giáo dục, từ đó có cái nhìn cụ thể, sinh động về cách tổ chức mô hình.

Sau hoạt động, tôi tổ chức trao đổi, lắng nghe ý kiến góp ý từ các đơn vị tham dự. Nhiều ý kiến đánh giá cao tính thực tiễn và khả năng áp dụng của mô hình tại các trường có điều kiện tương đồng.

Ảnh 30: Đại diện các trường mầm non trao đổi, đóng góp ý kiến sau khi tham quan, học tập mô hình

Việc chia sẻ không chỉ dừng lại ở giới thiệu mà hướng tới lan tỏa giá trị, tạo sự kết nối và góp phần hình thành những cách làm phù hợp trong thực tiễn giáo dục mầm non.

- Chỉ đạo duy trì và nâng cao chất lượng thực hiện trong toàn trường

Sau khi mô hình đã được triển khai đồng bộ, tôi tập trung chỉ đạo việc duy trì, củng cố và nâng cao chất lượng thực hiện tại tất cả các lớp. Các nội dung giáo dục được lồng ghép linh hoạt vào các hoạt động hằng ngày như: hoạt động học, hoạt động góc, hoạt động ngoài trời..., giúp văn hóa dân tộc Mường không còn là nội dung riêng lẻ mà trở thành một phần quen thuộc trong môi trường giáo dục.

Tôi nhận thấy rằng, khi văn hóa được duy trì thường xuyên trong đời sống hằng ngày của trẻ, việc giáo dục mới thực sự bền vững và có ý nghĩa lâu dài.

*** Kết quả đạt được**

Sau khi triển khai, các hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa Mường dần đi vào nền nếp và nâng cao chất lượng rõ rệt. Giáo viên chủ động hơn trong tổ chức, biết tự đánh giá và điều chỉnh; hoạt động được thực hiện đồng bộ trong toàn trường.

Mô hình bước đầu được lan tỏa tới các trường trong khu vực và nhận được phản hồi tích cực. Sự chuyển biến thể hiện rõ qua sự tự tin của trẻ, sự chủ động của giáo viên và sự đồng hành của phụ huynh.

Khi hoạt động được đánh giá và điều chỉnh kịp thời, mô hình không chỉ đạt hiệu quả trước mắt mà còn có khả năng duy trì và phát triển bền vững trong thực tiễn.

III. Kết quả sau khi áp dụng giải pháp sáng kiến tại đơn vị

1. Kết quả khảo sát trước và sau khi thực hiện đề tài

*** Đối với giáo viên (33 đồng chí)**

ST T	Nội dung khảo sát	Tổng số GV	Trước khi thực hiện đạt	Tỷ lệ (%)	Sau khi thực hiện đạt	Tỷ lệ (%)
1	Hiểu về giáo dục STEAM	33	11	33,3%	31	93,9%
2	Hiểu biết về văn hóa dân tộc Mường	33	9	27,3%	29	87,9%
3	Biết tổ chức hoạt động STEAM gắn với văn hóa Mường	33	7	21,2%	30	90,9%
4	Chủ động tổ chức hoạt động trải nghiệm	33	6	18,2%	31	93,9%
5	Biết điều chỉnh và nâng cao chất lượng hoạt động	33	6	18,2%	30	90,9%

* **Đối với trẻ (272 trẻ mẫu giáo)**

STT	Nội dung khảo sát	Tổng số học sinh	Trước khi thực hiện đạt	Tỷ lệ (%)	Sau khi thực hiện đạt	Tỷ lệ (%)
1	Nhận biết đặc trưng văn hóa dân tộc Mường	272	95	34,9%	257	94,4%
2	Hiểu biết về trò chơi dân gian Mường	272	90	31,1%	254	93,3%
3	Hiểu biết ẩm thực dân tộc Mường	272	85	31,3%	260	95,6%
4	Tham gia hoạt động trải nghiệm và tạo sản phẩm	272	105	38,6%	269	98,8%
5	Hứng thú tham gia hoạt động văn hóa – trải nghiệm	272	110	40,4%	270	99,3%

* **So sánh kết quả trước và sau khi thực hiện đề tài**

Kết quả khảo sát trước và sau khi triển khai cho thấy sự chuyển biến tích cực ở cả giáo viên và trẻ. Giáo viên chủ động, linh hoạt hơn trong tổ chức hoạt động theo định hướng STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường.

Đối với trẻ, mức độ hứng thú và sự tham gia vào các hoạt động trải nghiệm được nâng lên rõ rệt; hiểu biết về văn hóa dân tộc Mường được hình thành thông qua trải nghiệm thực tế.

Những kết quả này khẳng định tính hiệu quả và khả năng áp dụng của đề tài trong điều kiện thực tiễn của nhà trường.

1.1. Đối với giáo viên

Sau khi triển khai các biện pháp, đội ngũ giáo viên có sự chuyển biến rõ rệt về nhận thức và năng lực chuyên môn; tỷ lệ giáo viên hiểu và tổ chức được hoạt động STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường tăng lên đáng kể.

Giáo viên chủ động, linh hoạt hơn trong thiết kế hoạt động theo hướng lấy trẻ làm trung tâm; biết lựa chọn nội dung phù hợp và khai thác hiệu quả nguyên vật liệu địa phương.

Qua dự giờ và sinh hoạt chuyên môn, giáo viên từng bước hình thành năng lực tự đánh giá, điều chỉnh và chia sẻ kinh nghiệm, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục trong toàn trường.

1.2. Sự đồng hành của phụ huynh

Nhận thức của phụ huynh về ý nghĩa của việc đưa văn hóa dân tộc Mường vào giáo dục trẻ có sự chuyển biến tích cực. Nhiều phụ huynh quan tâm hơn đến việc cho trẻ tiếp cận các giá trị văn hóa trong đời sống hằng ngày, đồng thời tăng cường phối hợp với nhà trường.

Phụ huynh không chỉ hỗ trợ nguyên vật liệu mà còn tích cực tham gia cùng trẻ trong các hoạt động trải nghiệm, đặc biệt trong các dịp tổ chức Ngày hội văn hóa dân tộc Mường.

Sự đồng hành này góp phần làm phong phú môi trường giáo dục, tăng cường gắn kết giữa gia đình và nhà trường, đồng thời tạo điều kiện để các hoạt động được duy trì và phát huy hiệu quả trong thực tiễn.

1.3. Đối với trẻ

Kết quả sau thực hiện cho thấy trẻ có sự chuyển biến rõ rệt về nhận thức, thái độ và mức độ tham gia hoạt động. Trẻ hứng thú, tích cực hơn trong trải nghiệm; mạnh dạn giao tiếp, biết hợp tác và tạo ra nhiều sản phẩm phong phú như mô hình nhà sàn, quả cò, đồ chơi dân gian, sản phẩm thủ công và ẩm thực đơn giản.

Thông qua hoạt động “học bằng trải nghiệm, học bằng hành động”, trẻ không chỉ nhận biết mà còn hiểu rõ hơn về các yếu tố văn hóa dân tộc Mường, từ đó hình thành tình cảm yêu thích và niềm tự hào về văn hóa quê hương.

Những kết quả này góp phần nâng cao chất lượng giáo dục và khẳng định tính hiệu quả, tính bền vững của sáng kiến trong thực tiễn.

IV. Hiệu quả của sáng kiến

1. Hiệu quả về khoa học

Sáng kiến góp phần làm rõ cơ sở lý luận và thực tiễn của việc tích hợp giáo dục STEAM với giáo dục văn hóa dân tộc trong trường mầm non, đồng thời hình thành mô hình tổ chức hoạt động phù hợp với đặc điểm của trẻ và điều kiện thực tế.

Các biện pháp được triển khai có tính hệ thống, logic và liên kết chặt chẽ từ bồi dưỡng giáo viên, xây dựng môi trường đến tổ chức và đánh giá hoạt động. Việc tổ chức Ngày hội văn hóa và lan tỏa mô hình thông qua sinh hoạt chuyên đề đã khẳng định tính khoa học và khả năng áp dụng của sáng kiến trong thực tiễn.

2. Hiệu quả về kinh tế

Việc tận dụng nguyên vật liệu sẵn có tại địa phương như tre, nứa, lá, vải thô, cỏ... giúp giảm chi phí xây dựng học liệu và tổ chức hoạt động. Sự phối hợp của phụ huynh trong hỗ trợ nguyên vật liệu và tham gia các hoạt động trải nghiệm góp phần sử dụng hiệu quả nguồn lực, hướng tới xây dựng môi trường giáo dục tiết kiệm và bền vững.

3. Hiệu quả về xã hội

Sáng kiến góp phần nâng cao nhận thức của giáo viên, phụ huynh và cộng đồng về vai trò của giáo dục văn hóa dân tộc đối với trẻ mầm non. Thông qua các hoạt động trải nghiệm và Ngày hội văn hóa, các giá trị văn hóa Mường được tái hiện sinh động, góp phần bảo tồn và lan tỏa trong nhà trường và cộng đồng.

Việc tổ chức tham quan, học tập giữa các trường và sự quan tâm của địa phương đã khẳng định tính thiết thực và khả năng nhân rộng của mô hình, đồng thời tăng cường sự gắn kết giữa nhà trường – gia đình – cộng đồng.

V. Tính khả thi

Sáng kiến được xây dựng phù hợp với điều kiện thực tế của nhà trường và đặc điểm của giáo viên, trẻ mầm non nên dễ triển khai và đạt hiệu quả.

Các biện pháp bám sát thực tiễn, tận dụng tốt nguồn lực sẵn có như đội ngũ giáo viên, cơ sở vật chất, nguyên vật liệu địa phương và sự phối hợp của phụ huynh, không đòi hỏi kinh phí lớn.

Quy trình thực hiện rõ ràng, giáo viên dễ áp dụng và linh hoạt vận dụng theo từng nhóm lớp. Sáng kiến không chỉ hiệu quả tại đơn vị mà còn có khả năng nhân rộng ở các cơ sở mầm non có điều kiện tương đồng.

VI. Thời gian thực hiện đề tài, sáng kiến

Từ tháng 8 năm 2025 đến tháng 4 năm 2026. Củng cố và thực hiện các năm tiếp theo.

VII. Kinh phí thực hiện đề tài, sáng kiến

Kinh phí thực hiện được huy động từ nguồn cá nhân, nhà trường và sự phối hợp của phụ huynh theo hình thức xã hội hóa.

Đề tài chủ yếu sử dụng nguyên vật liệu sẵn có tại địa phương như tre, nứa, lá, vải thô cầm... nên không phát sinh chi phí lớn. Sự hỗ trợ của phụ huynh và cộng đồng góp phần tiết kiệm chi phí và nâng cao hiệu quả triển khai.

Việc sử dụng kinh phí đảm bảo đúng mục đích, tiết kiệm và hướng tới hiệu quả bền vững.

PHẦN III. KIẾN NGHỊ - ĐỀ XUẤT

1. Đối với Phòng văn hóa xã Yên Bài

Tăng cường chỉ đạo, định hướng các cơ sở giáo dục mầm non triển khai giáo dục văn hóa địa phương gắn với STEAM; tổ chức tập huấn, chuyên đề nhằm nâng cao năng lực cho đội ngũ. Đồng thời tạo điều kiện để các đơn vị giao lưu, chia sẻ và nhân rộng các mô hình hiệu quả.

2. Đối với nhà trường

Tiếp tục duy trì và triển khai các hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường một cách đồng bộ, có kế hoạch cụ thể. Tăng cường sinh hoạt chuyên môn theo hướng thực hành, khuyến khích giáo viên đổi mới, sáng tạo và đẩy mạnh xã hội hóa giáo dục.

3. Đối với giáo viên

Chủ động học hỏi, bồi dưỡng chuyên môn; nâng cao hiểu biết về STEAM và văn hóa dân tộc Mường; linh hoạt, sáng tạo trong xây dựng môi trường và tổ chức hoạt động trải nghiệm cho trẻ. Tăng cường phối hợp với đồng nghiệp, phụ huynh và cộng đồng.

4. Đối với cha mẹ học sinh

Tích cực phối hợp với nhà trường trong chăm sóc, giáo dục trẻ; tạo điều kiện để trẻ được tiếp xúc với văn hóa dân tộc trong đời sống hàng ngày; đồng hành trong việc hỗ trợ nguyên vật liệu và tham gia các hoạt động trải nghiệm, lễ hội.

5. Đối với trẻ

Tích cực tham gia các hoạt động học tập, trải nghiệm và sáng tạo; mạnh dạn giao tiếp, hợp tác và từng bước hình thành tình yêu, ý thức gìn giữ bản sắc văn hóa dân tộc.

*** Kết luận chung**

Việc tổ chức hoạt động giáo dục STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường đã mang lại hiệu quả rõ rệt, góp phần nâng cao chất lượng giáo dục, phát triển năng lực giáo viên và giúp trẻ được học qua trải nghiệm, hình thành tình yêu với văn hóa quê hương. Đây là hướng đi thiết thực, có khả năng lan tỏa và phát triển bền vững trong giáo dục mầm non.

Trên đây là các biện pháp tôi đã nghiên cứu và triển khai tại đơn vị. Mặc dù đã có nhiều cố gắng, đề tài vẫn còn những hạn chế nhất định; tôi rất mong nhận được sự góp ý của các cấp lãnh đạo và đồng nghiệp để tiếp tục hoàn thiện và nâng cao hiệu quả trong thời gian tới.

Tôi xin cam đoan đây là đề tài do tôi tự nghiên cứu và thực hiện, không sao chép của người khác.

**XÁC NHẬN CỦA NHÀ TRƯỜNG
HIỆU TRƯỞNG**

Yên Bái, ngày 18 tháng 04 năm 2026
Người viết sáng kiến

Phan Thị Thu Huyền

Bùi Thị Thu Hằng

TÀI LIỆU THAM KHẢO

*** Văn bản chỉ đạo, chương trình giáo dục**

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2021), *Chương trình Giáo dục mầm non (ban hành kèm theo Thông tư số 51/2020/TT-BGDĐT)*, NXB Giáo dục Việt Nam.
2. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2016), *Hướng dẫn tổ chức thực hiện Chương trình giáo dục mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam.
3. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2017), *Tài liệu bồi dưỡng thường xuyên cho giáo viên mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam.

*** Tài liệu về giáo dục STEAM và đổi mới phương pháp**

4. Nguyễn Thị Hồng Vân (chủ biên) (2019), *Giáo dục STEAM trong trường mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam.
5. Trần Thị Ngọc Trâm (2020), *Tổ chức hoạt động giáo dục lấy trẻ làm trung tâm trong trường mầm non*, NXB Giáo dục Việt Nam.

*** Tài liệu về văn hóa dân tộc Mường**

6. Nguyễn Văn Huy (2005), *Văn hóa dân tộc Mường*, NXB Văn hóa Dân tộc.
7. Bùi Huy Vọng (2010), *Người Mường ở Việt Nam*, NXB Văn hóa Thông tin.
8. Viện Văn hóa Nghệ thuật Việt Nam, *Tài liệu nghiên cứu về văn hóa dân gian dân tộc Mường*.

*** Tài liệu chuyên môn và địa phương (thực tế)**

9. Tư liệu sưu tầm về văn hóa dân tộc Mường tại địa phương (nhà sàn, công chiêng, trang phục, ẩm thực, trò chơi dân gian...).
10. Tư liệu thu thập từ nghệ nhân, phụ huynh và cộng đồng địa phương trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục.

ẢNH MINH HỌA





Ảnh 1: Tập huấn chuyên đề văn hóa Mường và tích hợp STEAM



Ảnh 2: Giáo viên thảo luận, xây dựng hoạt động STEAM từ văn hóa Mừng



Ảnh 3: Dự giờ, hỗ trợ giáo viên tổ chức hoạt động STEAM tại lớp



Ảnh 4: Môi trường lớp học gắn với văn hóa Mường



Ảnh 5: Trẻ quan sát giàn chiêng và nhà sàn trong không gian trải nghiệm ngoài trời



Ảnh 6: Các khu trải nghiệm văn hóa Mường ngoài lớp học



Ảnh 7: Trẻ sử dụng lá chít – nguyên vật liệu địa phương để làm bánh ố



Ảnh 8: Trẻ tạo nỏ từ nguyên vật liệu địa phương



Ảnh 9: Trẻ thảo luận nhóm, chia sẻ cách thực hiện trong hoạt động làm sạp theo quy trình STEAM



Ảnh 10: Trẻ thảo luận nhóm, trao đổi ý tưởng trong các dự án STEAM gắn với văn hóa Mừng







Ảnh 12: Trẻ thực hiện các sản phẩm theo nhóm trong các dự án STEAM gắn với văn hóa dân tộc Mường



Ảnh 13: Trẻ tham gia mùa sạ



Ảnh 14: Trẻ tham gia ném còn



Ảnh 15: Trẻ trải nghiệm làm bánh úôi



Ảnh 16: Trẻ trải nghiệm làm cơm lam

KẾ HOẠCH

Tổng kết chuyên đề “Tích hợp văn hóa dân tộc Mường vào trường Mầm non theo hướng Setam”

I. MỤC ĐÍCH – YÊU CẦU

1. Mục đích

Tổng kết, đánh giá kết quả thực hiện chuyên đề “Đưa văn hóa dân tộc Mường vào trường mầm non theo hướng STEAM”, qua đó rút ra những bài học kinh nghiệm, làm cơ sở tiếp tục triển khai hiệu quả trong thời gian tới.

Tạo sân chơi trải nghiệm phong phú, giúp trẻ được tham gia – được khám phá – được sáng tạo, từ đó hiểu, yêu và hình thành niềm tự hào đối với bản sắc văn hóa dân tộc Mường.

Thông qua các hoạt động trải nghiệm, biểu diễn, trò chơi dân gian và trưng bày sản phẩm, góp phần phát triển toàn diện cho trẻ về thể chất, nhận thức, ngôn ngữ, thẩm mỹ và kỹ năng xã hội, phù hợp với định hướng giáo dục STEAM trong trường mầm non.

II. THỜI GIAN - ĐỊA ĐIỂM

Thời gian: 8h00, ngày 16/04/2026

Địa điểm: Sân trường mầm non TTNC Bò & Đồng cỏ Ba Vì

III. THÀNH PHẦN THAM DỰ

- Lãnh đạo Đảng ủy – UBND xã Yên Bái.
- Phòng văn hóa xã hội - xã Yên Bái
- Các trường mầm non trên địa bàn xã Yên Bái: Mầm non Yên Bái A, Yên Bái B, Vân Hòa A, Vân Hòa B.
- Các đơn vị kết nghĩa: Trường mầm non Tân Lĩnh A, Tân Lĩnh B – xã Suối Hai
- Đơn vị bạn mời dự: MN Tân Viên, Ba Trại A- xã Suối Hai
- Ban Giám hiệu nhà trường, giáo viên, nhân viên. Phụ huynh học sinh, học sinh trong toàn trường.

III. NỘI DUNG VÀ HÌNH THỨC TỔ CHỨC

1. Văn nghệ chào mừng:

Gồm các tiết mục văn nghệ:

- Biểu diễn Công chiêng do đội chiêng thôn Đồng Chay
- Múa sạp – Học sinh lớp 5 tuổi A2
- Múa Hoa Đất Mường – lớp 5 tuổi A1
- Múa Hoa Núi- Giáo viên trường mầm non TTNC Bò và Đồng cỏ

Ảnh 17: Xây dựng kế hoạch tổ chức Ngày hội văn hóa dân tộc Mường



Ảnh 18: Triển khai kế hoạch tới giáo viên các khối lớp





Ảnh 19: Toàn cảnh Ngày hội văn hóa dân tộc Mừng



Ảnh 20: Không gian nhà sàn truyền thống trong Ngày hội







Ảnh 21: Trẻ tham gia trải nghiệm các hoạt động văn hóa Mừng trong Ngày hội





Ảnh 22: Trẻ tham gia trang trí sạp và múa sạp





Ảnh 23: Biểu diễn múa dân tộc Mừng của cô và trẻ trên sân khấu



Ảnh 24: Nghệ nhân biểu diễn công chiêng trong Ngày hội



Ảnh 25: Nghệ nhân đánh công chiêng đón khách tại cổng trường





Ảnh 26: Đại biểu, giáo viên các trường và phụ huynh tham gia trải nghiệm trong Ngày hội







Ảnh 27: Trưng bày và giới thiệu sản phẩm STEAM của trẻ

BỘ TIÊU CHÍ ĐÁNH GIÁ

Nhóm 1: Mức độ tham gia và hứng thú của trẻ

STT	TIÊU CHÍ	MỨC ĐỘ ĐẠT
1	<u>Trẻ tích cực tham gia hoạt động</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
2	<u>Trẻ hứng thú, vui vẻ trong quá trình trải nghiệm</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
3	<u>Trẻ mạnh dạn giao tiếp, chia sẻ với bạn và cô</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
4	<u>Trẻ biết hợp tác khi tham gia hoạt động nhóm</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>

Nhóm 2: Năng lực tổ chức hoạt động của giáo viên

STT	TIÊU CHÍ	MỨC ĐỘ ĐẠT
1	<u>Xây dựng kế hoạch hoạt động rõ ràng, phù hợp</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
2	<u>Tổ chức hoạt động theo hướng lấy trẻ làm trung tâm</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
3	<u>Hướng dẫn, gợi mở, khuyến khích trẻ tham gia</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>

Nhóm 3: Nội dung STEAM trong hoạt động

STT	TIÊU CHÍ	MỨC ĐỘ ĐẠT
1	<u>Hoạt động có yếu tố khám phá (Khoa học – S)</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
2	<u>Trẻ được trải nghiệm, thao tác (Kỹ thuật – E)</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
3	<u>Có yếu tố sáng tạo, thẩm mỹ (Nghệ thuật – A)</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
4	<u>Có vận dụng tư duy logic, so sánh (Toán – M)</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>

Nhóm 4: Mức độ tích hợp văn hóa dân tộc Mường

STT	TIÊU CHÍ	MỨC ĐỘ ĐẠT
1	<u>Nội dung văn hóa Mường được đưa vào phù hợp</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
2	<u>Trẻ nhận biết được yếu tố văn hóa (trang phục, nhà sàn, trò chơi...)</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
3	<u>Trẻ được trải nghiệm thực tế (làm, chơi, thử...)</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
4	<u>Hoạt động mang tính gần gũi, gắn với đời sống</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>

Nhóm 5: Sản phẩm và kết quả của trẻ

STT	TIÊU CHÍ	MỨC ĐỘ ĐẠT
1	<u>Trẻ tạo được sản phẩm (đơn giản, phù hợp lứa tuổi)</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
2	<u>Sản phẩm thể hiện sự sáng tạo của trẻ</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
3	<u>Trẻ biết giới thiệu, chia sẻ sản phẩm</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
4	<u>Sản phẩm gắn với nội dung hoạt động và văn hóa</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>

Nhóm 6: Môi trường và học liệu

STT	TIÊU CHÍ	MỨC ĐỘ ĐẠT
1	<u>Môi trường học tập phong phú, phù hợp</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
2	<u>Sử dụng nguyên vật liệu địa phương hiệu quả</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
3	<u>Học liệu an toàn, phù hợp với trẻ</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>
4	<u>Không gian tạo điều kiện cho trẻ trải nghiệm</u>	<u>Tốt / Đạt / Chưa đạt</u>

Ảnh 28: Bộ tiêu chí đánh giá hoạt động STEAM gắn với văn hóa Mường



Ảnh 29: Báo cáo chuyên đề bằng slide về quá trình thực hiện





Ảnh 30: Đại diện các trường mầm non trao đổi, đóng góp ý kiến sau khi tham quan, học tập mô hình