

**COORDINATION BETWEEN SCHOOLS
AND FAMILIES IN ORGANIZING
STEAM EDUCATIONAL ACTIVITIES
TO TEACH PROBLEM-SOLVING
SKILLS TO CHILDREN AGED 5-6**

Dang Ut Phuong

*Faculty of Education, Hanoi Metropolitan
University, Hanoi city, Vietnam*

Corresponding author: Dang Ut Phuong,

e-mail: duphuong@daihocthudo.edu.vn

Received August 19, 2024.

Revised September 16, 2024.

Accepted October 2, 2024.

**PHỐI HỢP GIỮA NHÀ TRƯỜNG
VÀ GIA ĐÌNH TRONG TỔ CHỨC HOẠT
ĐỘNG GIÁO DỤC STEAM
ĐỂ GIÁO DỤC KĨ NĂNG GIẢI QUYẾT
VẤN ĐỀ CHO TRẺ 5 – 6 TUỔI**

Đặng Út Phương

*Khoa Sư phạm, Trường Đại học Thủ đô Hà Nội,
thành phố Hà Nội, Việt Nam*

Tác giả liên hệ: Đặng Út Phương,

e-mail: duphuong@daihocthudo.edu.vn

Ngày nhận bài: 19/8/2024.

Ngày sửa bài: 16/9/2024.

Ngày nhận đăng: 2/10/2024.

Abstract. Teaching problem-solving skills to children is one of the core objectives of early childhood education, helping children develop logical thinking, analytical ability, creativity, and adaptability to changes in life. To achieve this goal, close coordination between schools and families in organizing STEAM educational activities is necessary. This paper presents theoretical research results on teaching problem-solving skills to children aged 5-6 through STEAM educational activities, highlighting its importance, the stages, and specific implementation steps in each stage to enhance coordination between schools and families in organizing STEAM educational activities to teach problem-solving skills. The research method used involves analyzing scientific articles and specialized books on STEAM education, problem-solving skills, and the coordination between schools and families, both in Vietnam and internationally. The research results provide directions for further practical studies in this field.

Keywords: problem-solving skills, children aged 5-6, STEAM education, coordination, schools, families.

Tóm tắt. Giáo dục kĩ năng giải quyết vấn đề cho trẻ em là một trong những mục tiêu cốt lõi của giáo dục mầm non, giúp trẻ phát triển tư duy logic, khả năng phân tích, sáng tạo và khả năng thích nghi với những thay đổi trong cuộc sống. Để đạt được mục tiêu này, sự phối hợp chặt chẽ giữa nhà trường và gia đình trong việc tổ chức các hoạt động giáo dục STEAM là cần thiết. Bài báo này trình bày kết quả nghiên cứu lí thuyết về giáo dục kĩ năng giải quyết vấn đề cho trẻ em từ 5-6 tuổi trong hoạt động giáo dục STEAM, tầm quan trọng, các giai đoạn và các bước thực hiện cụ thể trong từng giai đoạn nhằm tăng cường sự phối hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức các hoạt động giáo dục STEAM để giáo dục kĩ năng giải quyết vấn đề. Phương pháp nghiên cứu tài liệu được sử dụng, bao gồm phân tích các bài báo khoa học, sách chuyên ngành về giáo dục STEAM, kĩ năng giải quyết vấn đề và sự phối hợp giữa nhà trường và gia đình ở cả Việt Nam và quốc tế. Kết quả nghiên cứu cung cấp định hướng cho các nghiên cứu thực tiễn tiếp theo trong lĩnh vực này.

Từ khóa: kĩ năng giải quyết vấn đề, trẻ 5 – 6 tuổi, giáo dục STEAM, phối kết hợp, nhà trường, gia đình.

1. Mở đầu

Giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5-6 tuổi là vô cùng quan trọng, 5-6 tuổi giai đoạn chuẩn bị vào lớp 1, cũng là giai đoạn phát triển mạnh mẽ về tư duy và nhận thức của trẻ [1]. Việc giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề ngay từ giai đoạn này sẽ giúp trẻ phát triển tư duy logic, khả năng phân tích, sáng tạo và thích nghi với những thay đổi trong cuộc sống [2]–[6].

Theo các nhóm nghiên cứu Heppner (2004), Sample (2008), Leah Matas, Richard A. Arend (1978), Honig (2005), Garton (2004), kỹ năng giải quyết vấn đề có liên quan mật thiết đến môi trường gia đình, nếu trong gia đình trẻ, mọi người hoà thuận, cởi mở, trẻ được tự do thể hiện cảm xúc của mình, trẻ được cả nhà tin tưởng thì khi gặp các tình huống có vấn đề, trẻ có xu hướng bình tĩnh và giải quyết vấn đề một cách hiệu quả hơn. Khi không tự giải quyết được vấn đề trẻ cũng sẽ không ngại ngần tìm kiếm sự giúp đỡ từ người lớn [7]. Môi quan hệ tình cảm giữa trẻ em và người lớn kèm cặp, dạy dỗ là một động lực mạnh mẽ để thúc đẩy hiệu quả học tập và kỹ năng giải quyết vấn đề sớm [8], [9]. Các kỹ thuật kèm cặp cụ thể của giáo viên sẽ tạo điều kiện và hỗ trợ trẻ nhỏ giải quyết vấn đề [10]. Trẻ được làm việc, hợp tác giải quyết vấn đề với những người bạn có năng lực hơn, sẽ cải thiện kỹ năng giải quyết vấn đề của mình tốt hơn nhiều so với trẻ làm việc với những bạn kém năng lực hơn [11].

Nhóm tác giả Hess và Shipman (1965) chỉ ra “Ngôn ngữ có vai trò vô cùng quan trọng trong việc kích thích kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ nhỏ”, có sự khác biệt có ý nghĩa về kỹ năng giải quyết vấn đề giữa những đứa trẻ có mẹ đưa ra ngôn ngữ và yêu cầu, nhiệm vụ một cách cụ thể, rõ ràng [12] so với những đứa trẻ mẹ chỉ đưa ra yêu cầu, nhiệm vụ chung chung không cụ thể.

Qua các nghiên cứu có thể thấy rằng yếu tố gia đình đóng vai trò quan trọng trong việc hỗ trợ phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi trong hoạt động giáo dục STEAM. Gia đình là môi trường để trẻ thực hành, luyện tập kỹ năng giải quyết vấn đề. Nếu có sự phối kết hợp chặt chẽ giữa nhà trường và gia đình trong việc tổ chức cho trẻ hoạt động giáo dục STEAM thì kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ sẽ được hình thành và phát triển.

Tuy nhiên việc phối hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức hoạt động giáo dục STEAM để giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5-6 tuổi cần phải thực hiện ra sao? Qua các giai đoạn như thế nào thì chưa có bài báo nào đề cập, chính vì vậy trong bài viết này, chúng tôi làm rõ khái niệm về giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề trong hoạt động giáo dục STEAM, tầm quan trọng, các giai đoạn và các bước thực hiện cụ thể trong từng giai đoạn của sự phối hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức các hoạt động giáo dục STEAM. Kết quả nghiên cứu cung cấp định hướng cho các nghiên cứu thực tiễn tiếp theo trong lĩnh vực này

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Mục đích nghiên cứu

Trên cơ sở lí luận, trình bày khái quát về khái niệm, đặc điểm kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi trong hoạt động giáo dục STEAM, vai trò, các giai đoạn, các bước thực hiện cụ thể trong từng giai đoạn giúp cho việc phối kết hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức hoạt động giáo dục STEAM để giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5- 6 tuổi.

2.2. Phương pháp nghiên cứu

Trong nghiên cứu này chúng tôi sử dụng phương pháp nghiên cứu lí luận: Tổng quan tài liệu liên quan đến vấn đề nghiên cứu về kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ 5-6 tuổi trong hoạt động giáo dục STEAM, vai trò của sự phối kết hợp giữa gia đình và nhà trường trong hoạt động giáo dục.

2.3. Kết quả nghiên cứu

2.3.1. Giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ 5 – 6 tuổi trong hoạt động giáo dục STEAM

*** Giải quyết vấn đề và kỹ năng giải quyết vấn đề**

Giải quyết vấn đề là kỹ năng mà cá nhân phải có trong suốt cuộc đời [13]. Các nghiên cứu của Krulik và Rudnick (1987) [14], Woods (1997) [15], D’Zurilla cùng cộng sự (2009) [16], Dostál (2015) [17], nhận định giải quyết vấn đề là một quá trình nhận thức và hành vi có ý thức của cá nhân, trong đó đòi hỏi sự nỗ lực và kiên trì tìm ra các giải pháp hiệu quả cho các vấn đề cụ thể gặp phải trong cuộc sống hằng ngày [16], là quá trình sau khi gặp sự cố, cá nhân cố gắng loại bỏ vấn đề này và đạt được mục đích [18]. Ở khía cạnh khác, giải quyết vấn đề là việc áp dụng hợp lí, có chủ ý và có hệ thống các kỹ năng giải quyết vấn đề hiệu quả. Có bốn thành tố chính được xác định trong kỹ năng giải quyết vấn đề: định nghĩa và xây dựng vấn đề, tổng thể các giải pháp thay thế, ra quyết định và giải pháp thực hiện và xác minh [17]. Giải quyết vấn đề được hiểu là quy trình được sử dụng để có được câu trả lời tốt nhất cho một điều chưa biết [19].

Theo F.Garton, (2004), Lile Diamond (2018), Lind, (2004) giải quyết vấn đề, đối với trẻ mầm non, điều quan trọng trong việc giải quyết vấn đề đó là sự tò mò, hứng thú và mong muốn giải quyết những khó khăn gặp phải trong quá trình hoạt động [20], [21], là các nhiệm vụ cụ thể mà trẻ em được yêu cầu giải quyết [22].

Một cách định nghĩa khác, Honig (2005), Gary W. Ladd, (2000), Greenfield (2009), Lile Diamond (2018), Akcay Malcok (2020), Nguyễn Thị Mỹ Linh (2023) giải quyết vấn đề là tập hợp các kỹ năng phức tạp, trong đó trẻ em thể hiện khả năng (a) nhận biết sự xuất hiện của một vấn đề, (b) tìm kiếm và thực hiện các giải pháp để giải quyết vấn đề, và (c) tham gia vào suy nghĩ để xác định hiệu quả của giải pháp được áp dụng [10], [21], [23]–[25], [26], [27].

Vậy có thể định nghĩa giải quyết vấn đề là quá trình chủ thể phát hiện vấn đề, mong muốn, đề xuất giải pháp, lập kế hoạch, thực hiện và đánh giá giải pháp dựa trên điều kiện cụ thể và kinh nghiệm của chủ thể.

Kỹ năng giải quyết vấn đề của trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi là sự giải quyết có kết quả một vấn đề nào đó nảy sinh trong thực tiễn trên cơ sở trẻ nắm vững phương thức giải quyết vấn đề và vận dụng những tri thức, kinh nghiệm đã có phù hợp với những điều kiện, hoàn cảnh nhất định để giải quyết vấn đề.

*** Hoạt động giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi ở trường mầm non**

Hoạt động giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi ở trường mầm non cần đảm bảo sự tích hợp từ ít nhất hai trong các hoạt động giáo dục khoa học, công nghệ, toán học, nghệ thuật, kỹ thuật. Theo Nguyễn Văn Biên và cộng sự, điều quan trọng là trong quá trình tổ chức hoạt động giáo dục lấy một lĩnh vực làm trọng tâm, giáo viên cần linh hoạt lồng ghép các hoạt động giáo dục khác để làm tăng giá trị của bài học, thúc đẩy sự tích cực của người học trong quá trình hoạt động [28]. Hoàng Thị Phương (2020) nhận định rằng, với những hạn chế về mặt lứa tuổi, nên việc tích hợp các thành tố STEAM trong hoạt động của trẻ nên được thực hiện linh hoạt, logic theo tự nhiên của quá trình giải quyết một vấn đề thực tiễn, không có một trình tự cố định hay bắt buộc nào cần phải tích hợp các thành tố của STEAM [29]. Đồng thuận với cách tiếp cận này, nghiên cứu cho rằng: Khi tổ chức hoạt động giáo dục khoa học trong đó lồng ghép quy trình thiết kế kỹ thuật/hoặc sử dụng đồ dùng công nghệ để thu thập thông tin/hoặc vận dụng kiến thức, kỹ năng toán học vào việc phát hiện đặc điểm đối tượng và giải quyết các vấn đề thực tế, thì đó được coi là hoạt động giáo dục STEAM trong trường mầm non. Khi tổ chức hoạt động giáo dục kỹ thuật (quy trình thiết kế, chế tạo sản phẩm) có lồng ghép các hoạt động khám phá đặc điểm của đối tượng hoặc các hoạt động giáo dục khác như công nghệ, toán học, nghệ thuật thì đều được coi là hoạt động giáo dục STEAM... Theo Hoàng Thị Phương, sự phối hợp các thành tố trong giáo dục STEAM phụ thuộc vào vấn đề giáo viên lựa chọn trong dự án dạy học hoặc vấn đề mà trẻ quan tâm [29], có thể lấy một hoạt động là cốt lõi, các hoạt động giáo dục khác có tính chất hỗ trợ, đòi hỏi sự linh hoạt sao cho phù hợp với thực tiễn từng vùng miền, từng lớp, từng tình huống và phụ thuộc vào mục đích, mục tiêu bài dạy mà giáo viên muốn hướng đến. Theo Nguyễn Văn Biên và cộng sự (2023), “Hoạt động giáo dục STEAM trong giáo dục trẻ mầm non là hoạt động giáo dục

được tổ chức có mục đích, có kế hoạch của giáo viên đến trẻ dựa trên sự tích hợp kiến thức, kỹ năng của từ ít nhất hai trong các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, toán học, nghệ thuật một cách hài hòa theo một dự án/chủ đề chung gắn với thực tiễn, phù hợp với nhận thức, nhu cầu, hứng thú của trẻ nhằm thực hiện mục tiêu giáo dục mầm non và phát triển kỹ năng cần thiết cho cuộc sống thực của trẻ” [30].

Hoạt động giáo dục STEAM cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi ở trường mầm non là hoạt động giáo dục được tổ chức có mục đích, có kế hoạch theo hướng tích hợp hai hay nhiều lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, toán học nhằm giúp trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi giải quyết một số vấn đề thực tiễn trong điều kiện cụ thể thông qua những trải nghiệm chủ động của trẻ.

Giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi trong hoạt động giáo dục STEAM là quá trình tác động có mục đích, có kế hoạch của nhà giáo dục đến trẻ mẫu giáo 5 - 6 tuổi qua hoạt động tích hợp hai hay nhiều lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, toán học nhằm hình thành, phát triển ở trẻ kỹ năng phát hiện vấn đề, thể hiện mong muốn giải quyết vấn đề, đề xuất ý tưởng giải quyết vấn đề, lập và thực hiện kế hoạch giải quyết vấn đề, đánh giá kết quả giải quyết vấn đề trong điều kiện cụ thể, phù hợp với kinh nghiệm của trẻ.

2.3.2. Vai trò của việc phối hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức hoạt động giáo dục STEAM để giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5 – 6 tuổi

Vai trò của việc phối hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức hoạt động giáo dục STEAM để giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5-6 tuổi rất quan trọng và mang tính quyết định. Sự phối hợp này tạo ra một môi trường học tập thống nhất và liên tục, giúp trẻ phát triển kỹ năng toàn diện hơn.

Tạo môi trường học tập nhất quán: khi nhà trường và gia đình phối hợp chặt chẽ, trẻ sẽ được học tập và rèn luyện trong một môi trường có sự liên tục và nhất quán. Điều này giúp trẻ dễ dàng áp dụng những gì học được ở trường vào cuộc sống hàng ngày và ngược lại [31].

Tăng cường hiệu quả giáo dục: Sự hợp tác giữa giáo viên và phụ huynh giúp đảm bảo rằng các phương pháp và nội dung giáo dục STEAM được thực hiện một cách đồng bộ. Phụ huynh có thể tiếp tục hỗ trợ và củng cố kiến thức, kỹ năng mà trẻ đã học ở trường thông qua các hoạt động thực tế tại nhà [32].

Phát triển tư duy logic và kỹ năng giải quyết vấn đề: Các hoạt động STEAM thường yêu cầu trẻ phải tư duy logic, phân tích và tìm ra các giải pháp sáng tạo cho các vấn đề. Khi nhà trường và gia đình cùng hỗ trợ, trẻ sẽ có nhiều cơ hội hơn để thực hành và phát triển những kỹ năng này trong các tình huống khác nhau [25].

Khuyến khích sự sáng tạo và tư duy độc lập: Gia đình có thể tạo điều kiện cho trẻ tham gia vào các dự án và hoạt động sáng tạo tại nhà, trong khi nhà trường cung cấp kiến thức nền tảng và hướng dẫn chuyên môn. Sự kết hợp này khuyến khích trẻ phát triển tư duy độc lập và khả năng sáng tạo [33].

Thích nghi với thay đổi và phát triển kỹ năng xã hội: Trẻ em cần học cách thích nghi với những thay đổi và làm việc cùng người khác. Việc phối hợp giữa nhà trường và gia đình giúp trẻ phát triển kỹ năng xã hội, học cách giao tiếp, hợp tác và giải quyết xung đột [27].

Đánh giá và điều chỉnh phương pháp giáo dục: Thông qua sự phối hợp, nhà trường và gia đình có thể thường xuyên đánh giá tiến bộ của trẻ và điều chỉnh phương pháp giáo dục để phù hợp với nhu cầu và khả năng của từng trẻ. Sự phản hồi từ phụ huynh giúp giáo viên điều chỉnh hoạt động giảng dạy để đạt hiệu quả cao nhất.

2.3.3. Nội dung và các giai đoạn, điều kiện thực hiện việc phối hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức hoạt động giáo dục STEAM để giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5 – 6 tuổi

Các nội dung phối hợp với gia đình trong việc tổ chức hoạt động giáo dục STEAM: Phối hợp xây dựng chương trình, kế hoạch tổ chức hoạt động giáo dục STEAM cho trẻ. Phối hợp chuẩn

bị kiến thức, cơ sở vật chất, trang thiết bị phục vụ việc giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề trong hoạt động giáo dục STEAM. Phối hợp thực hiện giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề trong hoạt động giáo dục STEAM. Phối hợp kiểm tra, đánh giá hoạt động giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề.

*** Các giai đoạn thực hiện**

Giai đoạn 1: Trước khi tổ chức hoạt động giáo dục STEAM

Nhà trường (giáo viên) cùng với gia đình xác định mục tiêu, chương trình và lên kế hoạch phối hợp tổ chức hoạt động giáo dục STEAM cho trẻ. Nội dung này có thể thực hiện như sau:

Giáo viên trao đổi với phụ huynh về mục tiêu, nội dung, hình thức hoạt động STEAM

Giáo viên hướng dẫn phụ huynh cách hỗ trợ trẻ bằng cách cung cấp kiến thức, chuẩn bị các nguyên vật liệu, đồ dùng cần thiết cho hoạt động.

Giáo viên trao đổi với phụ huynh về cách thức hướng dẫn, hỗ trợ trẻ tham gia hoạt động STEAM.

Để làm được điều này, giáo viên có thể sử dụng thư ngỏ gửi tới phụ huynh theo gợi ý:

THƯ GỬI PHỤ HUYNH

....., ngày ... tháng ... năm 20...

Kính gửi: Phụ huynh cháu.....

Tôi là:

Giáo viên chủ nhiệm lớp

Trước hết, chúng tôi xin **cảm ơn** quý phụ huynh trong thời gian qua đã hỗ trợ, hợp tác và chia sẻ công tác chăm sóc, giáo dục trẻ với nhà trường, tạo điều kiện cho nhà trường hoàn thành tốt các nhiệm vụ được giao.

Chúng tôi viết thư này trình bày với quý PH **vấn đề** liên quan đến việc tổ chức hoạt động giáo dục STEAM cho các cháu như sau:

Hiện tại, chúng tôi tổ chức một chuỗi các hoạt động giáo dục STEAM tìm tòi khám phá “Các loại rau ăn lá” trong **thời gian 2 tuần** (từ ngày .../.../20... đến ngày .../.../20...). **Mục tiêu** của hoạt động nhằm giúp trẻ nắm được tên gọi, đặc điểm, ích lợi của các loại rau ăn lá, biết quá trình phát triển của các loại rau ăn lá từ hạt, cành... Bên cạnh đó, trẻ cũng sẽ được rèn luyện các kỹ năng quan sát, phán đoán mối liên hệ đơn giản giữa các loại rau ăn lá với môi trường sống; so sánh đặc điểm giống, khác nhau giữa các loại rau ăn lá; phân loại các loại rau ăn lá dựa trên 2 - 3 dấu hiệu đặc trưng... Đồng thời, thông qua hoạt động giáo dục STEAM này, **trẻ biết** cách và thực hiện chăm sóc cây, bảo vệ môi trường; có ý thức ăn nhiều rau xanh và yêu quý, biết ơn người nông dân đã làm ra các nông sản sạch để phục vụ đời sống. Cũng như có thể tạo ra những bồn trồng rau ăn lá tự chế từ các đồ dùng, nguyên vật liệu tái chế quanh trẻ.

Để đạt được mục tiêu của hoạt động, chúng tôi rất mong gia đình tham gia **hỗ trợ** cho các cháu. Cụ thể, gia đình có thể hỗ trợ một số vấn đề như:

- *Định hướng*, hỗ trợ cho các cháu chủ động đi *tìm câu trả lời* các câu hỏi của cháu liên quan đến các loại rau ăn lá.

- Giúp cháu *cùng tìm hiểu* thêm về những loại các loại rau ăn lá trong thực tế (tên gọi, đặc điểm, ích lợi của các loại rau ăn lá, quá trình phát triển, cách chăm sóc...) thông qua việc sử dụng internet, dẫn trẻ đến chợ, siêu thị, cửa hàng rau sạch hoặc cho trẻ tham gia công việc trồng rau cải, chế biến các món ăn từ rau cải ở gia đình...

- *Mang* đến lớp một số loại rau, hạt rau, cành cây rau của các loại ăn lá khác nhau; chậu, chai, đồ dùng vật dụng gia đình sẵn có để trẻ trải nghiệm tạo bồn, trồng, chăm sóc rau.

Rất mong quý phụ huynh hỗ trợ tích cực để các cháu đạt kết quả học tập tốt nhất.

Kính chúc quý phụ huynh sức khỏe!

Trân trọng!

Giáo viên chủ nhiệm

(Ký và ghi rõ họ tên)

Giai đoạn 2: Trong quá trình tổ chức hoạt động

Tổ chức cuộc họp với phụ huynh hoặc trao đổi đầu giờ và giờ đón trẻ là một cách hiệu quả để thông báo và tạo cơ hội cho gia đình hiểu rõ hơn về những hoạt động học tập của trẻ. Giúp xây dựng một môi trường học tập tích cực tại gia đình và thúc đẩy tương tác giữa gia đình và trường học để đẩy mạnh hiệu quả đạt được mục tiêu giáo dục và kế hoạch cụ thể. Trao đổi đầu giờ và giờ đón trẻ là khoảng thời gian ngắn nhưng quý báu để trao đổi thông tin giữa giáo viên và phụ huynh. Trong ngữ cảnh này, mục tiêu là thông báo về hoạt động học tập và cách gia đình có thể kích thích kỹ năng giải quyết vấn đề thông qua các hoạt động hàng ngày. Giáo viên có thể trao đổi thông tin về những hoạt động mà trẻ tham gia trong ngày, nhấn mạnh mối liên quan đến kỹ năng STEAM, cung cấp gợi ý cho gia đình về cách nói chuyện với con trẻ về những hoạt động tại trường và cách giúp bố mẹ có thể thúc đẩy kỹ năng giải quyết vấn đề khi trẻ ở nhà.

Cung cấp tài liệu hướng dẫn: Trường mầm non có thể cung cấp tài liệu hướng dẫn cho gia đình về cách gia đình có thể hỗ trợ trẻ phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề trong cuộc sống hàng ngày. Các tài liệu này có thể bao gồm ví dụ về hoạt động cụ thể và gợi ý về cách áp dụng kỹ năng STEAM trong các tình huống thường ngày. Hoặc hỗ trợ cho gia đình bằng cách tổ chức các buổi họp phụ huynh và cung cấp thông tin về tiến trình giáo dục của trẻ. giáo viên có thể chia sẻ những ý tưởng về cách gia đình có thể hỗ trợ trẻ phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề thông qua các hoạt động hàng ngày.

Hướng dẫn gia đình xây dựng môi trường học tập tại gia đình: Hướng dẫn gia đình tạo môi trường học tập tại gia đình bằng cách khuyến khích trẻ tham gia vào việc giải quyết các vấn đề hàng ngày. Phụ huynh có thể cùng trẻ tham gia vào việc tạo ra các tình huống học tập và thúc đẩy tư duy sáng tạo.

Theo dõi và đánh giá tiến trình: Gia đình và trường mầm non nên theo dõi và đánh giá tiến trình phát triển của trẻ trong việc giải quyết vấn đề trong hoạt động giáo dục STEAM. Điều này giúp điều chỉnh và cải thiện chiến lược phối hợp giáo dục.

Thường xuyên thảo luận và tương tác: Để duy trì sự thường xuyên thảo luận và tương tác, gia đình và trường mầm non nên thiết lập cơ hội cho cuộc trò chuyện thường xuyên về tiến trình giáo dục của trẻ, những điểm mạnh, điểm yếu, và cách phụ huynh có thể hỗ trợ.

Giai đoạn 3: Sau khi tổ chức hoạt động

Giáo viên trao đổi với phụ huynh về kết quả của hoạt động.

Giáo viên hướng dẫn phụ huynh cách tiếp tục hỗ trợ trẻ rèn luyện kỹ năng giải quyết vấn đề trong cuộc sống hàng ngày.

Hoạt động này có thể làm qua bảng gợi ý sau:

BẢNG MÔ TẢ KẾT QUẢ ĐẠT ĐƯỢC CỦA TRẺ TRONG HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC STEAM TÌM TÒI KHÁM PHÁ/ THIẾT KẾ KỸ THUẬT VỀ.....	
<i>Ngày...tháng...năm 20...</i>	
Họ và tên trẻ:	
Lớp:	
Cô giáo:.....	
Hôm nay con được tìm hiểu, khám phá về:	
.....	
.....	
.....	
Hôm nay con được tiến hành làm:	

.....
.....
.....
Kết quả con đạt được về
Kiến thức:
.....
.....
Kĩ năng:
.....
.....
Thái độ:
.....
.....
Hoạt động giáo dục STEAM bố mẹ có thể làm cùng con tại nhà liên quan đến nội dung hôm nay là:
.....
.....
.....
.....

Giáo viên chủ nhiệm
(Ký và ghi rõ họ tên)

Điều kiện thực hiện

Gia đình và nhà trường cần hợp tác chặt chẽ, thường xuyên và cùng nhau xác định mục tiêu giáo dục và kế hoạch phối hợp. Sự hợp tác này đòi hỏi sự linh hoạt, cởi mở, và ý thức về tầm quan trọng của việc làm việc cùng nhau để hỗ trợ trẻ.

Việc vận dụng biện pháp này đòi hỏi sự cam kết lâu dài từ cả gia đình và trường học. Không phải mọi vấn đề sẽ được giải quyết ngay lập tức, và việc phối hợp giáo dục là một quá trình liên tục.

Gia đình và trường học cần tôn trọng ý kiến và lựa chọn của nhau và linh hoạt trong việc thích nghi với tình huống cụ thể. Sự hiểu biết và sẵn sàng thay đổi là quan trọng để giải quyết các thách thức và bất cập trong quá trình hợp tác giáo dục.

3. Kết luận

Việc phối hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức các hoạt động giáo dục STEAM không chỉ giúp trẻ phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề mà còn xây dựng một nền tảng vững chắc cho sự phát triển toàn diện của trẻ. Thông qua quá trình hợp tác này, trẻ sẽ được trải nghiệm một môi trường học tập phong phú, khuyến khích tư duy sáng tạo và khả năng thích nghi với các thử thách trong cuộc sống. Bài nghiên cứu mới chỉ dừng lại ở việc chỉ ra vai trò và các giai đoạn, điều kiện thực hiện của việc phối hợp giữa nhà trường và gia đình trong tổ chức hoạt động giáo dục STEAM để giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5- 6 tuổi, cần có những nghiên cứu thực tiễn liên quan đến vấn đề này ở giai đoạn tiếp theo.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] NTA Tuyết, NTN Mai & ĐTK Thoa, (2003). *Tâm lý học trẻ em lứa tuổi mầm non*. NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [2] MT Thủy & NTT Tiên, (2016). “Hình thành kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi thông qua trò chơi đóng vai theo chủ đề”. *Tạp chí Giáo dục*, 374, 10–13.

- [3] ĐL Anh, (2019). “Thực trạng giáo dục kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 5 - 6 tuổi trong trò chơi đóng vai có chủ đề ở một số trường mầm non tại Hà Nội”. *Tạp chí Giáo dục*, Số đặc biệt tháng 7, 146–150.
- [4] NT Luyên, (2012). *Hình thành kỹ năng giải quyết vấn đề cho trẻ 4-5 tuổi trong hoạt động tự phục vụ*. Luận văn Thạc sĩ, trường Đại học Sư phạm Hà Nội.
- [5] Vuslat Oğuz A, (2014). “A Study on Problem-Solving Skills of Children Attending Nursery School”. *Int. J. Soc. Sci. Educ.*, 4(2), 2223-4934E and 2227–393X Print, [Online]. Available: https://www.academia.edu/30982171/A_Study_on_Problem_Solving_Skills_of_Children_Attending_Nursery_School.
- [6] Watanabe K, (2009). "Problem Solving 101: A Simple Book for Smart People". Penguin Books Ltd.
- [7] Sample H, Farrell M, Sroufe LA, & Egeland B, (2008). “of Attachment Between Vi . the Relationship Quality in Preschool and Behavior Problems in a High-Risk”. *Society*, 50(1), 147–166.
- [8] Matas L & Richard A, (1978). “Continuity of adaptation in the second year: The relationship between quality of attachment and later competence”. *Child Dev.*, 49(3), 547–556.
- [9] Heppner P, Witty E, & Dixon A, (2004). "Problem-Solving Appraisal and Human Adjustment: A Review of 20 Years of Research Using the Problem-Solving Inventory". *In The Counseling Psychologist*, 32(3).
- [10] Honig AS, (2005). "Children as Problem Solvers: What We Know". *PsycCRITIQUES*, 50 (12). <https://doi.org/10.1037/041157>.
- [11] Garton A, (2004). "Exploring cognitive development" <http://onlinelibrary.wiley.com/book/10.1002/9780470773574>.
- [12] Hess D & Shipman C, (1965). "Early Experience and the Socialization of Cognitive Modes in Children". *Child Development*, 36(4), 869. <https://doi.org/10.2307/1126930>.
- [13] Omeroglu E, Buyukozturk S, Aydogan Y, & Ozyurek A, (2009). "Development of a problem-solving scale for children attending class 1-5 of primary education and norm study for Turkey". *International Journal of Learning*, 16(8), 117–124. <https://doi.org/10.18848/1447-9494/CGP/v16i08/46472>.
- [14] Krulik J, Stephen J, Rudnick JA, (1987). "Problem-Solving: A Handbook for Teachers (I. Allyn and Bacon (ed.))". 7 Wells Avenue, Newton, Massachusetts 02159. <https://eric.ed.gov/?id=ED287731>.
- [15] Woods DR, (1987). "How might I teach problem solving?". *New Directions for Teaching and Learning*, (30), 55–71. <https://doi.org/10.1002/tl.37219873006>.
- [16] D’Zurilla TJ, Nezu AM & Maydeu-Olivares A, (2009). "Social Problem Solving: Theory and Assessment. Social Problem Solving: Theory, Research, and Training". *January*, 11–27. <https://doi.org/10.1037/10805-001>.
- [17] Dostál J, (2015). "Theory of Problem Solving". *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 174, 2798–2805. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.970>.
- [18] Ünal M & Aral N, (2014). "Development of the problem-solving scale in science education (PSSSE): The reliability and validity study". *Egitim ve Bilim*, 39(176), 267–278. <https://doi.org/10.15390/EB.2014.3585>.
- [19] Woods DR et al, (1997). “Developing problem-solving skills: The McMaster problem solving program”. *J. Eng. Educ.*, 86(2), 75–91, doi: 10.1002/j.2168-9830.1997.tb00270.x.
- [20] Lind KK, (2004). *Exploring Science in Early Childhood Education* (4th ed.). Thomson Delmar Learning.
- [21] Lile Diamond L, (2018). "Problem Solving in the Early Years". *Intervention in School and*

- Clinic*, 53(4), 220–223. <https://doi.org/10.1177/1053451217712957>.
- [22] Garton AF, (2004). "Exploring Cognitive Development: The Child as Problem Solver". Oxford, UK; Malden, MA: Blackwell Pub.
- [23] Greenfield DB, Jirout J, Dominguez X, Greenberg A, Maier M & Fuccillo J, (2009). "Science in the Preschool Classroom: A Programmatic Research Agenda to Improve Science Readiness". *Early Education and Development*, 20(2), 238–264. <https://doi.org/10.1080/10409280802595441>.
- [24] Gary WL, Eric SB, (2000). "Children's Initial Sentiments About Kindergarten: Is School Liking an Antecedent of Early Classroom Participation and Achievement?". *Merrill-Palmer Quarterly*, 46(2), 255–279. <http://www.jstor.org/stable/23093716>
- [25] Malcok BA, (2020). "Does STEM education have an impact on problem solving skill?". *Kesit Akademi*, 25(25), 21–40. <https://doi.org/10.29228/kesit.46371>
- [26] ĐTD Hiền, (2022). "Tổng quan về kỹ năng và năng lực của thế kỉ XXI và so sánh với yêu cầu năng lực trong Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể tại Việt Nam". *J. Sci. Educ. Sci.*, 67(5), 61–73, Dec. doi: 10.18173/2354-1075.2022-0164.
- [27] NTM Linh, NC Khanh, (2022). "Năng lực giải quyết vấn đề trong các tương tác xã hội của học sinh trung học phổ thông". *Tạp chí khoa học giáo dục Trường Đại học Sư phạm Hà Nội*, 67(5), 141–149, Dec. doi: 10.18173/2354-1075.2022-0171.
- [28] NV Biên, TD Hải, (2019). *Giáo dục STEM trong nhà trường phổ thông*. NXB Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.
- [29] HT Phương, (2020). "Đặc trưng của giáo dục STEAM cho trẻ mầm non –khả năng tích hợp vào chương trình giáo dục mầm non". *Tạp chí khoa học trường Đại học Sư phạm Hà Nội*, 65(11A), 108–116.
- [30] NV Biên, TTM Huế, NTB Thủy, ĐU Phương, HT Hằng, LP Hằng, (2023). *Module: Ứng dụng giáo dục STEAM trong thực hiện chương trình giáo dục Mầm non*. Hà Nội: Bộ Giáo dục và Đào tạo, Cục nhà giáo và cán bộ quản lí giáo dục.
- [31] HT Phương, (2012). *Giáo trình lí luận và phương pháp hướng dẫn trẻ làm quen với môi trường xung quanh*. NXB Đại học Sư phạm, Hà Nội.
- [32] Fawcett LM & Garton AF, (2005). The effect of peer collaboration on children's problem-solving ability. *British Journal of Educational Psychology*, 75(2), 157–169. <https://doi.org/10.1348/000709904X23411>.
- [33] NTT Hà, (2017). "Thúc đẩy vai trò của gia đình trong giáo dục nghệ thuật sáng tạo và thẩm mỹ cho trẻ mầm non". *Tạp chí Giáo dục*, tr.76–82.