

ỨNG DỤNG STEAM TRONG GIÁO DỤC NGHỆ THUẬT CHO TRẺ MẦM NON

Đoàn Anh Chung, Trần Anh Đức, Vũ Thị Đức Hạnh, Mào Thị Huyền Nhon
Khoa Tiểu học – Mầm non, Trường Đại học Tây Bắc

Tóm tắt: Trước sự phát triển không ngừng của xã hội, sự phát triển như vũ bão của cuộc cách mạng công nghệ 4.0 thì thách thức đặt ra cho giáo dục là đào tạo ra những con người đáp ứng yêu cầu xã hội của hiện tại và tương lai đang là vấn đề cấp thiết. Đổi mới tư duy trong giáo dục, thực hiện dạy học tích cực thông qua các phương pháp giáo dục hiện đại là một trong những chìa khóa mở ra sự thành công của giáo dục. Bài báo trình bày về hướng ứng dụng STEAM vào các hoạt động giáo dục nghệ thuật trong giáo dục mầm non nhằm góp phần phát triển toàn diện cho trẻ và hình thành những kỹ năng cần thiết của công dân toàn cầu.

Từ khóa: STEAM, giáo dục nghệ thuật, giáo dục mầm non.

1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Những năm gần đây, việc giáo dục đào tạo kiến thức và kỹ năng liên ngành về STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics: Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học) đã được đưa vào giảng dạy thử nghiệm từ bậc học mầm non cho đến bậc phổ thông ở nhiều tỉnh thành phố trên cả nước. Tuy nhiên, việc ứng dụng STEAM trong vào giáo dục trẻ còn nhiều lúng túng và chưa hiệu quả. Phương pháp giáo dục STEAM vừa mang ý nghĩa thúc đẩy giáo dục các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học, vừa thể hiện phương pháp tiếp cận liên môn, phát triển năng lực và phẩm chất người học.

STEAM là một cách tiếp cận rất phù hợp với trẻ mầm non, bởi bản chất của giáo dục mầm non là tích hợp, nội dung giáo dục ở bậc mầm non được thiết kế theo các chủ đề, chủ điểm, các nội dung học được lồng ghép với các bài học trong thực tiễn, ở đó trẻ có thể áp dụng các kiến thức khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán vào hoàn cảnh cụ thể, giúp kết nối giữa lý thuyết và thực hành, từ đó phát triển các năng lực dựa trên trải nghiệm thực tế, đồng thời rèn luyện những kỹ năng cần thiết của thế kỷ 21 như: Tư duy phản biện, làm việc nhóm, hợp tác, thuyết trình.

Ứng dụng STEAM vào các hoạt động giáo dục nói chung và các hoạt động nghệ thuật nói riêng ở trường mầm non sẽ giúp trẻ phát triển

toàn diện. Phương pháp này hiện nay được nhiều trường mầm non trên thế giới và ở Việt Nam ứng dụng và đạt hiệu quả cao. Từ đó giúp nâng cao hiệu quả chất lượng của giáo dục mầm non.

Tại tỉnh Sơn La STEAM đang được triển khai ứng dụng ở bậc học mầm non trong nhiều hoạt động giáo dục. Trong đó hoạt động giáo dục nghệ thuật đang được quan tâm và tổ chức thực hiện.

2. NỘI DUNG

2.1. STEAM trong giáo dục mầm non

Lứa tuổi mầm non được các nhà tâm lý giáo dục đánh giá là “Thời kỳ vàng” để học hỏi lĩnh hội những kiến thức, kĩ năng. Có thể nói, những trải nghiệm đầu đời của trẻ là yếu tố cần thiết và quan trọng để bồi dưỡng sự tìm tòi khám phá, những tố chất đầu tiên của nhà khoa học ở mỗi đứa trẻ. Những tố chất này sẽ được bồi dưỡng một cách hiệu quả theo cách tiếp cận STEAM. Vậy STEAM dành cho trẻ mầm non được hiểu như thế nào?

Science: Khoa học đối với trẻ mầm non chỉ đơn giản là trẻ biết tên gọi, cấu tạo, đặc điểm, chức năng của sự vật, hiện tượng, có khả năng phân biệt đặc điểm, chất liệu và khả năng ứng dụng sự hiểu biết về sự vật, hiện tượng ấy vào trong cuộc sống.

Technology: Không chỉ hiểu công nghệ là robot, là máy tính mà đối với trẻ mầm non công nghệ chính là các đồ dùng, dụng cụ cần thiết cho trẻ hoạt động ở trường mầm non.

Engineering: Kỹ thuật đối với trẻ mầm non chính là sự hiểu về các bộ phận của công cụ, cách thức sử dụng các công cụ, dụng cụ một cách hiệu quả nhất, thuận lợi nhất. Ví dụ: Biết sử dụng kéo, bút màu... để tạo ra sản phẩm cho trẻ.

Art: Nghệ thuật với trẻ mầm non chính là lắp ghép, xếp hình, trò chơi xây dựng và trang trí; Nặn; Vẽ, cắt, xé, dán; Âm nhạc; Thơ, truyện; Các thao tác vai, trò chơi đóng vai, đóng kịch; Phim hoạt hình...

Math: Toán học với trẻ mầm non là các biểu tượng sơ đẳng về toán, làm quen với các biểu tượng toán số lượng, con số, phép đếm, hình dạng, kích thước, không gian, thời gian.

2.2. Giáo dục nghệ thuật cho trẻ mầm non

2.2.1. Khái niệm

Nghệ thuật: Là một loạt những hoạt động khác nhau, mang tính đặc biệt của con người và những sản phẩm do những hoạt động đó tạo ra. Những sản phẩm vật thể hoặc phi vật thể chứa đựng những giá trị lớn về tư tưởng - thẩm mỹ, mang tính chất văn hóa làm rung động cảm xúc, tư tưởng tình cảm cho người thưởng thức. Nghệ thuật có ba chức năng chủ yếu: Nhận thức, giáo dục và thẩm mỹ.

Giáo dục nghệ thuật: Là hoạt động chuyên giao di sản văn hóa nghệ thuật giữa các thế hệ. Giáo dục nghệ thuật là một lĩnh vực thuộc giáo dục thẩm mỹ.

Từ điển bách khoa Tâm lý học, Giáo dục học Việt Nam định nghĩa: “Giáo dục thẩm mỹ (Aesthetics education) là bộ phận quan trọng trong giáo dục, một bộ phận giáo dục toàn diện, gắn bó chặt chẽ và được thực hiện thông qua tất cả các quá trình giáo dục khác trong nhà trường. Giáo dục thẩm mỹ là đào tạo và phát triển thẩm mỹ (tình cảm thẩm mỹ, thị hiếu thẩm mỹ, năng lực thẩm mỹ) của nhân cách, làm cho nhân cách có những quan hệ thẩm mỹ đúng đắn đối với hiện thực (giáo dục cái thẩm mỹ), đồng thời thông qua các phương tiện thẩm mỹ, đặc biệt phương tiện nghệ thuật để tác động đến sự phát triển toàn diện và hài hòa của nhân cách (giáo dục bằng cái thẩm mỹ)” [1, tr.344].

Trong trường mầm non, lĩnh vực giáo dục thẩm mỹ được thực hiện qua các hoạt động giáo dục theo từng chủ đề chủ điểm nhằm hình thành năng lực thẩm mỹ cho trẻ. Giáo

dục thẩm mỹ góp phần quan trọng trong quá trình kiến tạo sự phát triển toàn diện và hài hòa nhân cách trẻ.

2.2.2. Vai trò của giáo dục nghệ thuật đối với trẻ mầm non

Nghệ thuật bao gồm bảy loại hình khác nhau đó là: Hội họa, Âm nhạc, Điện ảnh, Kiến trúc và trang trí, điêu khắc, Sân khấu, Văn chương.

Trẻ mầm non rất phù hợp và yêu thích các loại hình nghệ thuật. Đặc biệt trẻ trong giai đoạn mẫu giáo đang trong thời kì “phát cảm cảm xúc” trẻ rất nhạy cảm và yêu thích cái đẹp, yêu thích những câu truyện, những bài hát, bài thơ, bức tranh. Trẻ yêu thích những hoạt động nghệ thuật kiến trúc hội họa như nặn, vẽ, dán, vận động theo nhạc, đóng vai, đóng kịch, phim hoạt hình. Có thể nói đây là “thời kỳ vàng” để giáo dục nghệ thuật cho trẻ bởi trẻ có tâm hồn trong sáng, dễ rung cảm, có khả năng tiếp nhận và tri giác trọn vẹn các phương tiện biểu hiện của nghệ thuật.

Các nhà tâm lý - giáo dục cho rằng, giáo dục nghệ thuật cho trẻ giúp đẩy mạnh phát triển tư duy sáng tạo toàn diện cho trẻ. Trẻ học nghệ thuật từ sớm sẽ phát triển kỹ năng vận động tốt, phát triển thần kinh và khả năng giải quyết vấn đề cũng như có thể hiểu, bước đầu vận dụng tốt các chủ đề chính như đọc, viết, toán và khoa học. Còn với các nhà Tâm lý học trị liệu nghệ thuật thì khẳng định rằng, giáo dục nghệ thuật cho trẻ tạo ra kỹ năng xử lý khó khăn trong đời sống hàng ngày, đồng thời ứng phó thành công với những cảm xúc sợ hãi theo cách thức an toàn hơn - đó chính là giá trị của nghệ thuật đối với đời sống tinh thần trẻ nhỏ và góp phần phát triển toàn diện.

- Giáo dục nghệ thuật giúp nuôi dưỡng khả năng sáng tạo ở trẻ

- Giáo dục nghệ thuật giúp trẻ tạo ra các kết nối ở hệ thần kinh

- Giáo dục nghệ thuật cho trẻ giúp tạo ra những kỹ năng vận động tốt, các hình vẽ nguệch ngoạc là tiền đề cho kỹ năng viết sau này của trẻ.

- Giáo dục nghệ thuật cho trẻ giúp phát triển khả năng giải quyết vấn đề, giúp trẻ hiểu thấu **chính bản thân mình và cả thế giới xung quanh.**

- Giáo dục nghệ thuật cho trẻ cơ hội kết nối với nhau và kết nối với mọi người.

2.3. Ứng dụng STEAM vào các hoạt động giáo dục nghệ thuật cho trẻ mầm non

2.3.1. Hướng ứng dụng STEAM vào các hoạt động nghệ thuật cho trẻ mầm non

Giáo dục STEAM có thể được coi là phương tiện để giáo dục toàn diện cho trẻ mầm non với sự tích hợp liên môn: Khoa học – Công nghệ - Kỹ thuật – Nghệ thuật và Toán học. Với cách tiếp cận này giúp trẻ phát triển: Năng lực khoa học, năng lực công nghệ, năng lực thẩm mỹ, năng lực tự chủ - tự học, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực giao tiếp và hợp tác.

Ứng dụng STEAM sẽ tạo cho trẻ môi trường hoạt động mới mẻ, kích thích sự tò mò, khả năng sáng tạo, trí tưởng tượng và năng lực thẩm mỹ. Đặc biệt, khi đưa STEAM vào các hoạt động giáo dục nghệ thuật sẽ khuyến khích trẻ thể hiện ý tưởng của mình theo nhiều cách sáng tạo khác nhau.

Khi đưa STEAM vào các hoạt động nghệ thuật, việc tích hợp xuyên môn càng được thể hiện rõ giúp trẻ vận dụng các kiến thức, kỹ năng từ nhiều môn để áp dụng vào việc giải

quyết vấn đề thực tiễn là các hoạt động nghệ thuật hoặc làm phong phú cho các trải nghiệm học tập.

Ví dụ: Hoạt động vẽ

STEAM thể hiện không chỉ tích hợp các lĩnh vực cụ thể của khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, toán học; tích hợp các kỹ năng STEAM mà còn tích hợp các môn học Khám phá khoa học và môi trường xung quanh, Toán, Ngôn ngữ, Văn học...

Khoa học (Science): Khi vẽ, trẻ biết tên màu sắc, ứng dụng màu sắc trong cuộc sống, sự biến đổi của màu sắc khi pha trộn màu với nhau. Lợi ích của màu sắc, biết được nguyên liệu có thể tạo ra màu sắc trong tự nhiên.

Công nghệ (Technology): Công nghệ trong hoạt động vẽ chính là sự dụng công cụ, dụng cụ trong quá trình vẽ như: bút lông, cọ, chạy, máy ép, máy xay, giá vẽ, ...

Kỹ thuật (Engineering): Trẻ biết các bước tạo ra màu (dã, nghiền, lọc), pha màu sắc, công thức trộn màu từ các nguyên liệu tự nhiên

Nghệ thuật (Art): Trẻ lắp ghép, phối màu, trau chuốt trong các thao tác vẽ để tạo ra sản phẩm nghệ thuật. Trẻ biết cảm nhận về đẹp màu sắc trong thiên nhiên, in nhuộm, tô màu,

Toán (Math): Trẻ vận dụng các kiến thức, những biểu tượng sơ đẳng về toán trong hoạt động vẽ như biểu tượng về số lượng màu sắc, nguyên liệu, đo nguyên liệu, tỉ lệ trong công thức, ...

Nghệ thuật không chỉ đơn giản như nhiều người nghĩ là ca hát, vẽ tranh,... Nghệ thuật ở đây là sự khám phá và tạo ra những cách giải quyết một vấn đề thực tế một cách khéo léo, khoa học trong tất cả các hoạt động nghệ thuật ở trường mầm non. Chính vì vậy, trong giáo dục mầm non, sử dụng STEAM để giáo dục nghệ thuật vừa đảm bảo nguyên tắc tích hợp trong giáo dục mầm non, đảm bảo hiệu quả giáo dục nghệ thuật và phát triển toàn diện cho trẻ. Yếu tố nghệ thuật, sáng tạo được coi là yếu tố tự nhiên trong STEAM, các yếu tố toán học, kỹ thuật, công nghệ khoa học đều cần thêm yếu tố nghệ thuật. Vì vậy, việc ứng dụng STEAM trong giáo dục nói chung và giáo dục nghệ thuật cho trẻ mầm non là rất cần thiết, nhằm kích thích khả năng tư duy, sáng tạo và nghệ thuật ứng dụng thực tế cuộc sống.

Đưa STEAM vào các hoạt động nghệ thuật nói chung đều tạo cơ hội để trẻ rèn luyện và phát triển các nhóm kỹ năng cho công việc cần thiết của thế kỷ 21 như: Kỹ năng giải quyết vấn đề phức tạp, kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng tư duy phản biện, kỹ năng sáng tạo,...

STEAM giúp trẻ đặc biệt phát triển khả năng sáng tạo. Sáng tạo là khả năng suy nghĩ nằm bên ngoài tư duy của ngôn từ nhằm liên kết hai ý tưởng không liên quan lại với nhau theo một cách mới. Sáng tạo thể hiện trong việc nảy ra các giải pháp xử lý vấn đề và các kiểu tư duy đột phá. Khả năng sáng tạo rất quan trọng với sự thành công và trạng thái hạnh phúc của trẻ trong tương lai vì chúng ta đang phải đối mặt với những thách thức nghiêm trọng từ môi trường sống. Mỗi cá nhân cần sáng tạo để tìm kiếm những giải pháp mới từ đó cải thiện nâng cao chất lượng cuộc sống.

Theo Tổ chức Nghệ thuật Thế giới dành cho trẻ em: “*Nghiên cứu đã chỉ ra rằng, một đứa trẻ được tiếp xúc với nghệ thuật ngay từ nhỏ sẽ phát triển được khả năng suy nghĩ đặc biệt để đổi mới, sáng tạo, khám phá và tạo ra những sản phẩm thuộc về sở hữu trí tuệ để đạt đến sự thành công cá nhân và cả sự thịnh vượng toàn xã hội trong thế kỷ 21 này*” [5, tr.5].

Nếu trẻ tham gia vào các hoạt động nghệ thuật đa dạng từ múa, hát, kể chuyện, cắt dán giấy, ... sẽ giúp trẻ phát triển toàn diện. Chẳng hạn: Trong các hoạt động nghệ thuật đòi hỏi trẻ phải nỗ lực bản thân, phối hợp làm việc nhóm, khai thác mọi điều kiện có sẵn để đạt được mốc mới về kiến thức, kỹ năng, kinh nghiệm trong hoạt động nghệ thuật, đặc biệt có khả năng vận hành kỹ năng STEAM.

Việc đưa STEAM vào các hoạt động nghệ thuật giúp trẻ phát triển nhiều kỹ năng như:

- Thử nghiệm: Thử các phương án vẽ tranh, tô màu, nặn, xếp hình, đóng kịch, cắt dán, ...
- Quan sát: Có thể quan sát mẫu của cô hoặc quan sát có được từ kinh nghiệm của bản thân.
- Tưởng tượng: Trẻ hình dung ra kết quả cũng như hành động của bản thân trong các hoạt động nghệ thuật.
- Kỹ năng ghi nhớ, mô tả, so sánh, phân loại, dự đoán, suy luận được hình thành thông qua các hoạt động nghệ thuật.
- Phát triển khả năng chế tạo, sáng tạo ra sản phẩm nghệ thuật.
- Phát triển kỹ năng làm việc nhóm, thể hiện bản thân khi trẻ tham gia tạo ra các sản phẩm nghệ thuật của các dự án STEAM.

2.3.2. Vai trò của giáo viên trong việc ứng dụng STEAM trong hoạt động giáo dục nghệ thuật cho trẻ

Việc ứng dụng STEAM trong các hoạt động giáo dục nghệ thuật sao cho hiệu quả đảm bảo phát huy tốt vai trò của nghệ thuật đối với sự phát triển của trẻ, đồng thời phát huy những kỹ năng của STEAM đòi hỏi người người giáo viên cần ý thức rõ vai trò trách nhiệm của mình trong quá trình thiết kế, tổ chức các hoạt động giáo dục nghệ thuật cho trẻ.

Trước tiên, người giáo viên cần thẩm nhuần quan điểm lấy trẻ làm trung tâm, giáo viên là người đồng hành, hỗ trợ, gợi mở, khuyến khích và thiết kế các hoạt động cho trẻ.

Giáo viên xây dựng môi trường và cung cấp công cụ, nguyên vật liệu... phong phú, tạo cơ hội sẵn sàng cho trẻ tham gia vào các hoạt động STEAM trong nghệ thuật. Khuyến khích sử dụng các đồ dùng tái chế như: Chai lọ, vỏ hộp, ống hút, dây buộc các loại, túi giấy. Khuyến khích sử dụng các nguyên vật liệu phù hợp với địa phương.

Giáo viên dẫn dắt, đặt câu hỏi gợi mở trong quá trình giáo dục nghệ thuật. Những câu hỏi mở giúp kích hoạt khả năng tư duy, khơi gợi trí tưởng tượng cho trẻ, chỉ tập trung vào việc đặt câu hỏi để giúp trẻ tự thực hành trải nghiệm, tự tìm câu trả lời và tự phát hiện những thay đổi, những hiện tượng mà trẻ nhìn thấy và nghe thấy.

Khuyến khích, hướng dẫn trẻ quan sát và đặt câu hỏi và lắng nghe mọi câu hỏi của trẻ.

Cùng trẻ thảo luận và giúp trẻ phát triển suy nghĩ, ý tưởng; tránh giải thích dài dòng về nguyên lý khoa học, tập trung giúp trẻ phát hiện những thay đổi, những diễn biến của hoạt động nghệ thuật.

Giao nhiệm vụ, tạo hứng thú cho trẻ khám phá, cùng trẻ khám phá sẽ giúp trẻ tiếp nhận kiến thức dễ dàng hơn.

2.3.3. Điều kiện thực hiện

Giáo viên cần hiểu về vai trò, nhiệm vụ cũng như kỹ năng thiết kế, kỹ năng tổ chức các hoạt động giáo dục, hiểu rõ về hoạt động giáo dục nghệ thuật cho trẻ mầm non, hiểu rõ về đặc điểm tâm lý, đặc điểm tiếp nhận nghệ thuật ở trẻ.

Có kiến thức và khả năng vận dụng STEAM vào giáo dục nghệ thuật ở trẻ.

Cần tạo cơ hội cho trẻ được trải nghiệm và khám phá các kiến thức, kỹ năng nghệ thuật từ những điều gần gũi, thấy được sức mạnh của nghệ thuật đối với đời sống của con người và yêu quý thế giới tự nhiên xung quanh. Giáo dục STEAM thật sự không phải biến trẻ để trở thành nhà khoa học, kỹ sư mà là chuẩn bị cho công dân toàn cầu thế hệ mới.

- Xây dựng một chương trình khuyến khích sự đổi mới, thay đổi tư duy dạy và học,

kích thích sự sáng tạo, kỹ năng tư duy phân tích vấn đề và kỹ năng giải quyết vấn đề, quan tâm quá trình trải nghiệm hơn là kết quả.

- Đảm bảo môi trường hoạt động nghệ thuật an toàn cho trẻ cả thể chất và tinh thần. Tạo môi trường vật chất phong phú, đa dạng, phù hợp với mục đích, mục tiêu cần đạt khi ứng dụng STEAM trong giáo dục nghệ thuật cho trẻ.

3. KẾT LUẬN

Việc giáo dục tích hợp liên môn và tinh thần giáo dục STEAM đang là một xu thế giáo dục ở Việt Nam và trên thế giới. Việc ứng dụng STEAM vào hoạt động giáo dục nói chung và giáo dục nghệ thuật nói riêng giúp phát triển toàn diện cho trẻ. Nghệ thuật vừa là nội dung vừa là công cụ để thực hiện các hoạt động giáo dục STEAM, đồng thời giáo dục STEAM giúp việc giáo dục nghệ thuật cho trẻ sâu sắc, hiệu quả hướng đến hình thành những kỹ năng của công dân toàn cầu như: Năng lực tư duy phản biện, kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng giao tiếp, kỹ năng sáng tạo.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1]. Đỗ Xuân Hà, 1997. Giáo dục thẩm mỹ – môn nợ lớn đối với thế hệ trẻ, NXB Giáo dục, Hà Nội.
- [2]. Phạm Minh Hạc (Chủ biên), 2013. Từ điển bách khoa Tâm lý học, Giáo dục học Việt Nam, NXB Giáo dục, Hà Nội.
- [3]. Nguyễn Thành Hải, 2019. Giáo dục STEM/STEAM từ trải nghiệm thực hành đến tư duy sáng tạo, NXB Trẻ, TP. Hồ Chí Minh.
- [4]. Jean Van't Hul, 2019. The Artful Parent: Simple Ways to fill your Family's Life with Art & Creativity, NAEYC.
- [5]. Katz. L, 2003. STEM trong những năm đầu, SEED Papers; Univ. of Illinois Urbana-Champaign.
- [6]. Sharapan, H, 2012. Từ STEM đến STEAM:How Early Childhood Educators CanApply FredRogers' Approach.Young Children, NAEYC.

A STUDY ON USING STEAM ACTIVITIES IN ART EDUCATION FOR KIDS

Doan Anh Chung, Tran Anh Duc, Vu Thi Duc Hanh, Mao Thi Huyen Nhon
Tay Bac University

Abstract: Facing with the continuous development of the societies and versatile development of the 4.0 technology revolution, there has been a big challenge for teachers and educators to train people who are fully capable of satisfying the new current requirements. Renovating thinking in education and implementing active teaching through modern educational methods is considered as key to the educational success in new era. This study was conducted to investigate possible teaching STEAM activities for kids at preschool education level.

Keywords: STEAM, art education, early childhood education.

Ngày nhận bài: 30/3/2022. Ngày nhận đăng: 16/6/2022.

Liên lạc: Đoàn Anh Chung, e-mail: anhchung@utb.edu.vn