

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

**KẾ HOẠCH HOẠT ĐỘNG, GIÁO TRÌNH, TÀI LIỆU GIẢNG DẠY HUẤN LUYỆN STEAM**

**1. Giới thiệu**

Giáo dục STEAM là một khái niệm dạy học liên ngành kết hợp giữa nghệ với các môn học STEM truyền thống là: Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật và Toán học. Nó nhấn mạnh việc học tập dựa trên thực hành thay vì theo cách giáo dục truyền thống, kiến thức lý thuyết. STEAM là ý tưởng sáng tạo ban đầu của Trường Thiết Kế Rhode Island (Mỹ), sau đó sử dụng bởi nhiều nhà giáo dục và dần dần lan rộng ra cả Hoa Kỳ. Đây là một phương pháp tiếp cận giáo dục kiểu mới, trong đó Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ Thuật và Toán học cũng được sử dụng để giảng dạy và hướng dẫn cho học sinh. STEAM là một sự chuyển đổi từ cách thức giáo dục truyền thống, dựa vào tiêu chuẩn điểm số để đánh giá, với mục đích giúp học sinh hiểu được sự liên quan giữa các khối kiến thức và có thể vận dụng tốt vào thực tế chỉ hiểu biết về nguyên lý mà còn có thể áp dụng để thực hành và tạo ra được những sản phẩm trong cuộc sống hàng ngày.

**2. Mục tiêu**

**2.1. Mục tiêu hướng dẫn**

Xây dựng và hình thành các kỹ năng mềm: Tư duy chiến lược, kỹ thuật thuyết trình phản biện và giải quyết vấn đề một cách nhanh chóng.

Xây dựng một môi trường học tập tích cực, thân thiện, khơi dậy sự đam mê tìm tòi khi các em được tiếp xúc với những sản phẩm, tư duy sáng tạo, năng động và trách nhiệm...

Kỹ năng giải quyết hiệu quả các vấn đề thông qua thói quen quan sát tỉ mỉ và tư duy logic.

Tạo điều kiện và phát huy tinh thần làm việc theo nhóm (kỹ năng trao đổi và cộng tác) cho các em.

Ứng dụng các công cụ để tạo ra các sản phẩm ứng dụng cao.

**2.2. Kỹ năng đạt được**

Kỹ năng khoa học: Học sinh được trang bị những kiến thức về các khái niệm, các nguyên lý, các định luật và các cơ sở lý thuyết của giáo dục khoa học.

Kỹ năng công nghệ: Học sinh có khả năng sử dụng, quản lý, hiểu biết và truy cập được công nghệ, từ những vật dụng đơn giản như cái bút, chiếc quạt đến những hệ thống

phức tạp như mạng internet, máy móc.

Kỹ năng kỹ thuật: Học sinh được trang bị kỹ năng sản xuất ra đối tượng và hiểu được quy trình để làm ra nó.

Kỹ năng toán học: Là khả năng nhìn nhận và nắm bắt được vai trò của toán học.

### 3. Kế hoạch phân phối chi tiết

#### 3.1. Kế hoạch dạy học Hoạt động trải nghiệm với steam cho độ tuổi tiểu học dành cho lớp 1

- Tên tài liệu: Hoạt động trải nghiệm với Steam lớp 1 – Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) và nhóm tác giả - NXB Giáo dục Việt Nam.

<i>Bài</i>	<i>Tên chủ đề</i>	<i>Mô tả chủ đề</i>	<i>Yêu cầu cần đạt</i>	<i>Số tiết</i>	<i>Phụ lục</i>
1	Chiếc ô tô bằng vỏ chai	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên và học sinh chuẩn bị vật liệu tùy theo cấu tạo chiếc ô tô mà mình lựa chọn (chai nhựa, bóng bay, ống hút, băng keo...)</li> <li>- Giáo viên và học sinh cùng quan sát mô hình xe đồ chơi chạy bằng dây cót và chạy bằng pin.</li> <li>- Mỗi học sinh suy nghĩ thử tự làm chiếc xe ô tô từ vỏ chai của mình sau đó thảo luận nhóm để đưa ra giải pháp cuối cùng.</li> <li>- Tạo ra sản phẩm</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo</li> <li>- Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh làm được chiếc ô tô đồ chơi từ một số vật liệu dễ kiếm.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp xã hội, trình bày.</li> <li>- Phát triển khả năng sáng tạo giải quyết vấn đề, tự tìm tòi học tập.</li> <li>- Ứng dụng được kiến thức đã học.</li> <li>- Tự nhiên xã hội lớp 1: Quang cảnh đường phố</li> <li>- Toán: Độ dài và đo độ dài.</li> <li>- Mỹ thuật: Sáng tạo từ vật liệu dạng khối</li> </ul>	3 tiết	Trang 4,5,6,7 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.
2	Mô hình đèn tín	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên và học sinh xem video về cảnh tắc xe trên ngã tư</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh biết làm đèn tín hiệu giao</li> </ul>	3 tiết	Trang 8,9,10,11,12

	hiệu giao thông	<p>đường.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tư duy về đèn tín hiệu.</li> <li>- Học sinh cùng giáo viên thảo luận có thể làm đèn tín hiệu từ những nguyên liệu dễ tìm.</li> <li>- Học sinh thảo luận nhóm về: nguyên tắc hoạt động của đèn tín hiệu.</li> <li>- Ý nghĩa của mỗi màu là gì?</li> <li>- Thống nhất chọn vật liệu nào để làm đèn tín hiệu giao thông.</li> <li>- Mỗi nhóm chuẩn bị nguyên vật liệu và làm theo cách của nhóm mình.</li> <li>- Tạo ra sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo.</li> <li>- Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</li> </ul>	<p>thông bằng các vật liệu dễ tìm như bìa carton, giấy màu kính, băng keo...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết được ý nghĩa của đèn tín hiệu.</li> <li>- Phát triển năng lực tư duy sáng tạo, hiểu và giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển các phẩm chất tự tổ chức, trung thực và trách nhiệm.</li> <li>- Vận dụng được kiến thức học ở môn:</li> <li>- Tự nhiên xã hội: An toàn trên đường.</li> <li>- Toán: Vị trí trong không gian, làm quen với 1 số hình phẳng, độ dài và đo độ dài.</li> <li>- Mỹ thuật: Màu cơ bản trong mỹ thuật</li> </ul>		<p>sách Hoạt động trải nghiệm với Steam.</p> <p>Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.</p>
3	Chậu cây tự tưới	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên và học sinh quan sát một chậu cây trồng bình thường, cần chăm tưới hằng ngày.</li> <li>- Giáo viên và học sinh cùng suy nghĩ có cách nào mà không cần tưới hằng ngày mà cây vẫn được cung cấp nước hay không?</li> <li>- Giáo viên và học sinh cùng suy nghĩ về việc chế tạo một chậu cây tự tưới bằng vật liệu: ly trà sữa...</li> <li>- Giáo viên và học sinh chuẩn bị vật liệu, dụng cụ tùy theo cấu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một chậu cây tự tưới.</li> <li>- Phát triển được những năng lực tư duy sáng tạo và biết tự giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm.</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</li> <li>- Biết vận dụng kiến thức đã được học:</li> <li>- Tự nhiên xã hội:</li> </ul>	3 tiết	<p>Trang 13,14,15,16 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam.</p> <p>Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.</p>

		<p>tạo của chậu cây nhóm đã lựa chọn (ly trà sữa, lọ nhựa, đất trồng cây, phân bón...)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh thảo luận về cách làm một chậu cây tự tưới.</li> <li>- Chốt phương án làm trong mỗi nhóm.</li> <li>- Mỗi nhóm chuẩn bị nguyên vật liệu và làm theo cách của nhóm mình.</li> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm.</li> <li>- Trình bày sản phẩm.</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo.</li> <li>- Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</li> </ul>	<p>Chăm sóc và bảo vệ cây trồng</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toán: Độ dài và đo độ dài</li> </ul>		
4	Bộ lọc nước đơn giản	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên và học sinh xem một đoạn video về nguồn nước bẩn.</li> <li>- Giáo viên và học sinh suy nghĩ về việc có thể làm được bộ lọc nước từ các vật liệu dễ tìm kiếm hay không?</li> <li>- Học sinh tìm hiểu về: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tác dụng của bông y tế: cho một ít bông y tế vào phễu rồi nén tương đối chặt, đặt phễu nhựa vào cốc không, rót nước bẩn từ cốc nước bẩn vào phễu và quan sát.</li> <li>- Từ việc quan sát tác dụng của bông y tế, các nhóm thảo luận để chọn ra thứ tự thực hiện bộ lọc nước đơn giản.</li> </ul> </li> <li>- Chốt phương án làm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một bộ lọc nước đơn giản.</li> <li>- Phát triển được những năng lực tư duy sáng tạo, hiểu và biết giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm.</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm</li> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học:</li> <li>- Tự nhiên xã hội: Ăn uống hằng ngày.</li> <li>- Mỹ thuật: Sáng tạo từ vật liệu dạng khối</li> </ul>	3 tiết	Trang 17,18,19,20, 21, 22 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.

		<p>trong mỗi nhóm.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mỗi nhóm chuẩn bị nguyên vật liệu và làm theo cách của nhóm mình,</li> <li>- Tạo ra sản phẩm</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo.</li> <li>- Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</li> </ul>			
5	Dụng cụ xác định hướng	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên và học sinh cùng xem 1 video về gió.</li> <li>- Cho học sinh xác định hướng gió trong video.</li> <li>- Giáo viên và học sinh cùng suy nghĩ có thể làm một dụng cụ xác định hướng gió từ lõi cuộn giấy vệ sinh, một đoạn dây, bút lông...</li> <li>- Có thể thay thế cây bằng vật liệu gì để có thể xác định được hướng gió và độ mạnh của gió.</li> <li>- Giáo viên chia nhóm và các nhóm thảo luận với nhau về cách làm.</li> <li>- Chốt phương án và vật liệu để làm.</li> <li>- Mỗi nhóm chuẩn bị nguyên vật liệu và làm theo cách của nhóm mình.</li> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một dụng cụ xác định hướng gió đơn giản.</li> <li>- Phát triển được những năng lực tuy duy sáng tạo, hiểu và biết giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm.</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</li> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học:</li> <li>- Tự nhiên xã hội: Thời tiết.</li> <li>- Mỹ thuật: Màu cơ bản trong mỹ thuật, sáng tạo với vật liệu dạng khối.</li> </ul>	3 tiết	Trang 23, 24, 25, 26, 27 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</li> </ul>			
6	Mô hình cầu chịu sức nặng	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên và học sinh cùng xem video về những cây cầu bắc qua sông.</li> <li>- Học sinh và giáo viên cùng nhau tìm ra tác dụng của cầu.</li> <li>- Học sinh và giáo viên quan sát xem cầu có bao nhiêu bộ phận cơ bản, tác dụng của mỗi bộ phận.</li> <li>- Suy nghĩ về thứ tự và nguyên vật liệu để có thể làm một cây cầu mô hình (học sinh có thể vẽ bản vẽ ra).</li> <li>- Chốt phương án và nguyên vật liệu để làm.</li> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo</li> <li>- Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một mô hình cầu có thể chịu sức nặng.</li> <li>- Phát triển được những năng lực tư duy sáng tạo, hiểu và biết tự giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</li> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học.</li> <li>- Tự nhiên xã hội: An toàn trên đường</li> <li>- Toán: Độ dài và đo độ dài.</li> </ul>	3 tiết	Trang 28, 29, 30, 31, 32 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.
7	Hệ thống thăng bằng	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên và học sinh cùng xem một video về diễn viên xiếc đang giữ thăng bằng .</li> <li>- Học sinh và giáo viên thảo luận cách mà chú hề có thể giữ được thăng bằng.</li> <li>- Học sinh và giáo viên quan sát những chiếc cân và rút ra nguyên tắc của sự thăng bằng.</li> <li>- Giáo viên và học sinh suy nghĩ cách chế tạo một hệ thống thăng</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một hệ thống thăng bằng từ vật liệu đơn giản.</li> <li>- Phát triển được những năng lực tư duy sáng tạo, hiểu và biết tự giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung</li> </ul>	3 tiết	Trang 33, 34, 35, 36 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.

		<p>bằng từ những vật liệu dễ tìm.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Các nhóm thảo luận về phương cách và các vật liệu cần làm (vỏ chai, que tăm....)</li> <li>- Chốt phương án và nguyên liệu để làm</li> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo</li> <li>- Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</li> </ul>	<p>thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học.</li> <li>- Tự nhiên xã hội: Một số hoạt động của người dân nơi em sống</li> <li>- Toán: Vị trí định hướng trong không gian, độ dài và đo độ dài.</li> </ul>		
8	Chiếc điện thoại từ vỏ chai	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cho học sinh quan sát và trả lời câu hỏi:</li> <li>- Em có biết hai bạn đang nói chuyện với nhau bằng dụng cụ gì không?</li> <li>- Chúng ta có thể dùng các dụng cụ gì để làm chiếc điện thoại?</li> <li>- Giáo viên cho học sinh thảo luận nhóm để tìm hiểu.</li> <li>- Tác dụng của vỏ chai và sợi dây.</li> <li>- Thứ tự cách làm điện thoại từ vỏ chai và sợi dây.</li> <li>- Chốt phương án và nguyên liệu để làm</li> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo</li> </ul> <p>Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một điện thoại đơn giản từ vỏ chai và sợi dây.</li> <li>- Phát triển được những năng lực tư duy sáng tạo, hiểu và biết tự giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</li> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học.</li> <li>- Toán: Ước lượng, đo độ dài bằng thước thẳng và đơn vị quy ước.</li> <li>- Mỹ thuật: Sáng tạo từ vật liệu dạng khối.</li> </ul>	3 tiết	Trang 37, 38, 39, 40 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.
9	Mô	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên và học sinh cùng xem một đoạn</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm</li> </ul>	3 tiết	Trang 40,

	hình chiếc trống con	<p>video các nghệ sĩ đánh trống</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh trả lời các câu hỏi:</li> <li>- Người ta sử dụng trống cho dịp nào?</li> <li>- Chúng ta có thể làm được một chiếc trống bằng những vật liệu đơn giản, dễ tìm không?</li> <li>- Giáo viên chia nhóm và cho học sinh tìm hiểu: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Các bộ phận của trống và tác dụng của mỗi bộ phận.</li> </ul> </li> <li>- Làm thế nào để trống có thể phát ra âm thanh to.</li> <li>- Các nhóm thảo luận làm một chiếc trống và vật liệu làm trống (hũ nhựa hoặc lon sữa bò, bóng bay, kéo...)</li> <li>- Chốt phương án và nguyên liệu để làm <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> </ul> </li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo</li> </ul> <p>Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</p>	<p>được một chiếc trống từ hộp nhựa, bóng bay và các dụng cụ đơn giản.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Phát triển được những năng lực tư duy sáng tạo, hiểu và biết tự giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</li> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học.</li> <li>- Mỹ thuật: Yếu tố và nguyên lý tạo hình</li> <li>- Âm nhạc, nhạc cụ: Trống con, thường thức âm nhạc, trống cái.</li> </ul>		<p>41, 42, 43, 44, 45 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.</p>
10	Mô hình chiếc song loan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên giới thiệu và cho học sinh xem chiếc song loan và trả lời các câu hỏi: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Đây là nhạc cụ gì?</li> </ul> </li> <li>- Chúng ta có thể dùng những vật liệu gì để làm được 1 chiếc song loan?</li> <li>- Chia nhóm thảo luận về cách thức và vật liệu để làm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một chiếc song loan từ bìa carton, nắp nhựa và các dụng cụ đơn giản.</li> <li>- Hiểu được nguyên tắc hoạt động của song loan.</li> <li>- Phát triển được những năng lực tư</li> </ul>	3 tiết	<p>Trang 46, 47, 48, 49 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chốt phương án và nguyên liệu để làm</li> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo</li> </ul> <p>Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>duy sáng tạo, hiểu và biết tự giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</li> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học.</li> <li>- Toán: Hình tròn, hình chữ nhật</li> <li>- Mỹ thuật: Yếu tố và nguyên lý tạo hình</li> <li>- Âm nhạc, nhạc cụ.</li> </ul>		
11	Mô hình ngôi nhà	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cho học sinh xem một đoạn phim hoặc tranh ảnh về ngôi nhà và trả lời các câu hỏi:</li> <li>- Ngôi nhà có tác dụng gì với gia đình em?</li> <li>- Chúng ta có thể làm được một mô hình nhà bằng những vật liệu đơn giản không?</li> <li>- Giáo viên chia nhóm thảo luận:</li> <li>- Các bộ phận chính trong mô hình nhà. Một ngôi nhà có bao nhiêu phòng?</li> <li>- Cách bài trí các phòng</li> <li>- Chúng ta nên chọn nguyên liệu nào để làm mô hình nhà.</li> <li>- Các nhóm thảo luận về cách thức và vật liệu để làm.</li> <li>- Chốt phương án và nguyên liệu để làm</li> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một mô hình nhà bằng bìa carton, que đũa, que tre... và các dụng cụ đơn giản.</li> <li>- Hiểu được chức năng của các phòng và vai trò của ngôi nhà.</li> <li>- Phát triển được những năng lực tư duy sáng tạo, hiểu và biết tự giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</li> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học.</li> </ul>	3 tiết	Trang 50, 51, 52, 53, 54, 55 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thử nghiệm sản phẩm</li> <li>- Trình bày sản phẩm</li> <li>- Các nhóm nhận xét chéo</li> <li>- Giáo viên đánh giá sản phẩm của các nhóm.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toán: Hình chữ nhật, hình tam giác, độ dài và đo độ dài.</li> <li>- Mỹ thuật: Sáng tạo từ những hình cơ bản.</li> <li>- Tự nhiên xã hội: Ngôi nhà của em.</li> </ul>																
12	Cốc xoay toán học	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giáo viên cho học sinh quan sát: <table border="1" data-bbox="483 583 760 924"> <tr> <td>10</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td></td> </tr> </table> </li> <li>- Cho học sinh tính quy luật của ô số và điền số, sau đó thêm các ô số với tổng bằng 9,8,7,6</li> <li>- Giáo viên đặt các câu hỏi cho học sinh thảo luận trả lời: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ý nghĩa của phép cộng phép trừ. Lấy ví dụ</li> <li>- Làm thế nào để thực hiện phép cộng, phép trừ trong phạm vi 10 một cách nhanh nhất và chính xác.</li> <li>- Học sinh thảo luận thứ tự để làm cốc xoay toán học.</li> <li>- Các nhóm thảo luận về cách thứ và vật liệu để làm</li> <li>- Chốt phương án và nguyên liệu để làm</li> <li>- Tạo ra sản phẩm.</li> </ul> </li> </ul>	10			9	1			8	3			6	5		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Học sinh tự làm được một chiếc cốc xoay toán học từ các dụng cụ đơn giản</li> <li>- Hiểu được quy luật của ô số</li> <li>- Phát triển được những năng lực tư duy sáng tạo, hiểu và biết tự giải quyết vấn đề.</li> <li>- Phát triển khả năng giao tiếp và làm việc nhóm</li> <li>- Phát triển phẩm chất chủ động, trung thực, chăm chỉ và có trách nhiệm.</li> <li>- Biết vận dụng các kiến thức đã được học.</li> <li>- Toán: Phép cộng, phép trừ trong phạm vi 10</li> <li>- Mỹ thuật: Sáng tạo từ vật liệu dạng khối</li> </ul>	3 tiết	Trang 56, 57, 58, 59, 60 sách Hoạt động trải nghiệm với Steam. Huỳnh Ngọc Thanh (chủ biên) – NXB Giáo dục Việt Nam.
10																			
	9																		
1																			
	8																		
3																			
	6																		
5																			