STEAMese Festival 2024: Định hướng tương lai qua hành trình khám phá thế giới 3000

Thời gian: 29-10-2024

Hơn 4000 trẻ em, thanh thiếu niên, phụ huynh và giáo viên đã cùng nhau bước vào một cuộc du hành đến những vùng đất của năm 3000, nơi cuộc sống được xây dựng trên nền tảng của Khoa học, Công nghệ, Kỹ thuật, Nghệ thuật và Toán học (STEAM).

Sáng ngày 27/10 tại Đại học Bách khoa Hà Nội đã diễn ra Lễ khai mạc chương trình STEAMese Festival 2024, một sự kiện sáng tạo nhằm tái hình dụng giáo dục với các kỹ năng chuyển đổi. Với hơn 8500 lượt đăng ký tham dự, sự kiện quy tụ hàng ngàn trẻ em, thanh thiếu niên, phụ huynh và giáo viên để khám phá sức mạnh của giáo dục STEAM dành cho thế hệ trẻ, đặc biệt là với các bé gái

***Thứ trưởng Bộ GD&ĐT Hoàng Minh Sơn tham quan nơi tổ chức các hoạt động trải nghiệm của sự kiện tại Nhà C7, Đại học Bách khoa Hà Nội.***

Dự và phát biểu khai mạc sự kiện, PGS. Hoàng Minh Sơn – Thứ trưởng Bộ GD&ĐT - nhấn mạnh sự phát triển của công nghệ đặt ra những điều rất mới mà chúng ta chưa bao giờ nghĩ đến, làm thay đổi và mang lại chất lượng tốt hơn cho cuộc sống. Trách nhiệm của các nhà giáo, nhà quản lý là chuẩn bị cho thế hệ trẻ hiểu biết và năng lực để làm chủ tương lai thông qua làm chủ công nghệ. Từ đó, giúp các em có khả năng khai thác hiệu quả, học tốt hơn các kiến thức cơ bản, định hướng nghề nghiệp trong tương lai.

“Chúng tôi rất vui vì nhiệm vụ STEAM/STEM hiện không chỉ của riêng ngành Giáo dục như chỉ đạo của Bộ GD&ĐT tới các Sở GD&ĐT, các nhà trường mà còn có sự hợp tác, liên kết vào cuộc của các tổ chức quốc tế, các tổ chức tình nguyện trong và ngoài nước, của các trường đại học, các trường phổ thông, các nhóm/hội… trên tinh thần tự nguyện, đã hình thành các phong trào STEAM/STEM rất hiệu quả. Những hoạt động này rất có ý nghĩa với sự nghiệp GD&ĐT Việt Nam” – Thứ trưởng Hoàng Minh Sơn phát biểu.

STEAMese Festival 2024 mang đến nhiều hoạt động vừa học vừa chơi nhằm khơi gợi sự tò mò, đổi mới và hợp tác. Khoảng 2500 trẻ em và thanh thiếu niên từ 8-16 tuổi tham gia bắn thử thách chính, bao gồm Mê Cung Mã Hóa, Vương Quốc Trí tuệ nhân tạo (AI) và Thành Phố Robot - mỗi hoạt động đều được thiết kế để truyền cảm hứng cho kỹ năng giải quyết vấn đề, sáng tạo và làm việc nhóm. Những hoạt động này nhấn mạnh các kỹ năng và năng lực quan trọng để giúp các em thích ứng, định hình và có cái nhìn về một tương lai sáng tạo hơn.

"Các bạn trẻ đang lớn lên trong một thời đại nhiều thách thức, khi thế giới đang chuyển đổi sâu sắc thông qua cuộc cách mạng công nghiệp 4.0. Nhiều mật trong cuộc sống đang chịu tác động lớn bởi các chuyến đổi này, như là tình hình công việc và cuộc khủng hoảng khí hậu, điển hình là cơn bão Yagi gần đây”, bà Silvia Danailov, Đại diện UNICEF Việt Nam, chia sẻ.

***Thứ trưởng Bộ GĐ&ĐT Hoàng Minh Sơn cùng lãnh đạo các đơn vị đồng tổ chức khai mạc sự kiện STEAMese Festival 2024.***

“Chúng ta cần đảm bảo rằng trẻ em và thanh thiếu niên được trang bị tốt hơn trong quá trình thế giới chuyển đổi. Các nhà tuyển dụng trên toàn Việt Nam đã nhận thấy rằng các kỹ năng chuyển đổi, như giải quyết vấn đề, giao tiếp, và tư duy sáng tạo, vẫn chưa có ở hầu hết các bạn trẻ mới tốt nghiệp – cả nam lẫn nữ. Việc nâng cao và đầu tư vào giáo dục STEAM và các kỹ năng chuyển đổi là một ưu tiên quan trọng cho Việt Nam và là một cam kết sâu sắc của UNICEF” - bà Danailov cho biết thêm. Thông qua các đối tác, UNICEF đang đầu tư vào cơ hội học tập kỹ thuật số để chuẩn bị cho thanh thiếu niên Việt Nam sẵn sàng cho tương lai.

Sự kiện năm nay được đồng tổ chức bởi STEAM for Vietnam, UNICEF Việt Nam, Đại sứ quán Hoa Kỳ tại Việt Nam, Tổ chức Scratch và Đại học Bách Khoa Hà Nội (HUST). Đại diện Đại học Bách khoa Hà Nội - đơn vị đồng tổ chức sự kiện STEAMese Festival 2024, PGS. Huỳnh Đăng Chính - Phó Giám đốc Đại học - cho biết với vị thế là một Đại học khoa học, kỹ thuật và công nghệ hàng đầu Việt Nam, mục tiêu chung của Bách khoa Hà Nội là trở thành một đại học hiện đại, một cơ sở đào tạo, phát triển tài năng, trung tâm nghiên cứu, đổi mới sáng tạo xuất sắc trong các lĩnh vực công nghệ trọng điểm.

***PGS. Huỳnh Đăng Chính - Phó Giám đốc ĐHBK Hà Nội - phát biểu tại Lễ khai mạc sự kiện STEAMese Festival 2024.***

*“Sự kiện STEAMese Festival 2024 là cơ hội để chúng tôi tiếp cận với những hiện đại và đổi mới trong công nghệ của thế giới, đồng thời, khẳng định vai trò, trách nhiệm xã hội của chúng tôi trong việc mang những công nghệ đó đến gần với cộng đồng và công chúng”* – PGS. Huỳnh Đăng Chính chia sẻ.

Các hoạt động chính của chương trình sự kiện bao gồm Vương Quốc Ai, Thành phố Robotics, Thung Lũng Sáng Tạo và Mê Cung Coding – mỗi hoạt động được thiết kế để kích thích sự sáng tạo, phát triển kỹ năng giải quyết vấn đề và thúc đẩy tinh thần làm việc nhóm. Các hoạt động này nhằm trang bị cho học sinh những kỹ năng liên ngành cần thiết để giải quyết các thách thức toàn cầu trong tương lai.

*"STEAMese Festival không chỉ là một sự kiện giáo dục và giải trí, mà còn là một bước đi truyền cảm hứng cho giáo viên và học sinh, góp phần cho họ có tầm nhìn để định hình tương lai. Bằng cách hợp tác, chúng ta có thể khơi dậy sự tò mò, nâng cao khả năng sáng tạo, và cũng có nền tảng của một nền giáo dục thế kỷ 21”*- bà Mary Beth Polley, Quyền Phó Trưởng Phái đoàn Hoa Kỳ phát biểu.

Dưới tác động của AI tạo sinh, các kỹ năng mà giới trẻ cần hiện nay đã thay đổi đáng kể so với việc học tập ghi nhớ truyền thống của các thập kỷ trước. Trong bối cảnh này, giới trẻ, chính phủ và các nhà lãnh đạo doanh nghiệp trong khu vực ASEAN thường xuyên báo cáo về khoảng cách kỹ năng nghiêm trọng trong lĩnh vực STEAM. Các công nghệ mới nổi, sự toàn cầu hóa và sự thay đổi của thị trường lao động đang thúc đẩy một cách tiếp cận lại hệ thống giáo dục truyền thống. Với sự hỗ trợ của Gen Al, giáo dục STEAM mang đến một lựa chọn năng động, tập trung vào các kỹ năng thực tế, liên ngành, giúp trẻ em phát triển trong một thế giới ngày càng phức tạp và biến đổi nhanh chóng.

*"STEAMese Festival 2024 không chỉ là một chương trình sự kiện mà còn là sự khởi đầu của một chương mới với STEAM 2.0. Khi chúng ta bước vào tương lai cùng Al và công nghệ tiên tiến, sứ mệnh của chúng tôi là trao quyền cho giáo viên và truyền cảm hứng cho học sinh trở thành những nhà sáng tạo của ngày mai"* - TS. Hùng Trần, Nhà sáng lập STEAM for Vietnam, chia sẻ. *"Cùng nhau, chúng ta đang đặt nền móng cho một tương lai nơi giới trẻ Việt Nam sẽ dẫn đầu trong lĩnh vực công nghệ toàn cầu."* Giáo dục STEAM không chỉ trang bị cho thanh thiếu niên các kỹ năng kỹ thuật cần thiết cho lực lượng lao động tương lai mà còn phát triển tư duy phản biện, sáng tạo và sự kiên trì - những yếu tố quan trọng cho phát triển cá nhân và học tập suốt đời. Sự thay đổi này không chỉ giúp giới trẻ chuẩn bị cho các công việc của tương lai mà còn thách thức những định kiến giới lâu đời và thúc đẩy cơ hội bình đẳng trong các lĩnh vực thường do nam giới chiếm ưu thế.

***Các học sinh trải nghiệm hoạt động STEAM tại sự kiện.***

Khu vực Đông Á và Thái Bình Dương hiện là nơi sinh sống của 277 triệu thanh thiếu niên, chiếm 23% dân số thanh thiếu niên trên toàn thế giới; đây là một lực lượng dồi dào năng lượng, ý tưởng và động lực. Tuy nhiên, giới trẻ đang đối mặt với những thách thức trong việc tiếp cận nền giáo dục chất lượng và phù hợp khi chuyển tiếp sang công việc tốt và tham gia có ý nghĩa vào các quá trình chính sách và cộng đồng.

STEAMese Festival hiện thực hóa tầm nhìn này về giáo dục, thu hẹp khoảng cách giữa học đường chính quy và kỹ năng sẵn sàng cho tương lai. Bằng cách gắn kết trí tuệ trẻ vào các hoạt động giải quyết vấn đề sáng tạo, STEAMese Festival nhằm tạo ra một thế hệ lãnh đạo, nhà sáng tạo và công dân toàn cầu mới.