

GIÁO DỤC KĨ NĂNG HỢP TÁC CHO HỌC SINH RỐI LOẠN PHỔ TỰ KỈ HỌC HÒA NHẬP CẤP TRUNG HỌC CƠ SỞ THÔNG QUA HOẠT ĐỘNG STEAM: THỰC TRẠNG VÀ BÀI HỌC KINH NGHIỆM

Đỗ Thị Thảo^{1*} và Nguyễn Hoài Thương²

¹Khoa Giáo dục Đặc biệt, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội

²Cao học K31, Khoa Giáo dục Đặc biệt, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội

Tóm tắt. Nghiên cứu khảo sát trên 85 mẫu là giáo viên và cha mẹ học sinh rối loạn phổ tự kỉ học hòa nhập cấp trung học cơ sở nhằm khái quát thực trạng giáo dục kĩ năng hợp tác thông qua hoạt động STEAM cho học sinh rối loạn phổ tự kỉ. Kết quả khảo sát cho thấy, phần lớn giáo viên và cha mẹ đã nhận thức được tầm quan trọng của giáo dục kĩ năng hợp tác cho học sinh rối loạn phổ tự kỉ. Tuy nhiên, các lực lượng gặp nhiều khó khăn trong quá trình áp dụng các nội dung, mục tiêu, phương pháp, hình thức giáo dục. Do đó kết quả giáo dục kĩ năng hợp tác cho học sinh rối loạn phổ tự kỉ học hòa nhập cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM chưa cao. Việc kích thích sự tham gia của học sinh RLPTK còn nhiều hạn chế. Trên cơ sở nghiên cứu thực trạng, chỉ ra một số bài học kinh nghiệm trong việc triển khai, xây dựng chương trình giáo dục, nâng cao chuyên môn của các giáo viên và đẩy mạnh kết hợp giữa các lực lượng giáo dục nhằm nâng cao hiệu quả của giáo dục kĩ năng hợp tác cho học sinh rối loạn phổ tự kỉ học hòa nhập cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM.

Từ khóa: bài học kinh nghiệm, học sinh rối loạn phổ tự kỉ, kĩ năng hợp tác, thực trạng, trung học cơ sở, STEAM.

1. Mở đầu

Tuổi vị thành niên là giai đoạn chuyển tiếp từ thời thơ ấu sang tuổi trưởng thành và là thời kỳ điều chỉnh và học hỏi của hệ thần kinh. Khi thiếu niên trưởng thành, quá trình xử lí và điều khiển của não trở nên hiệu quả hơn (Steinberg, 2008) [1]. Vì vậy, quá trình chuyển đổi sang tuổi trưởng thành được xem là thời điểm kéo theo sự thay đổi to lớn về việc tự điều chỉnh tư duy, nhận thức và các kĩ năng hợp tác trong các mối quan hệ với mọi người xung quanh (Crone & Dahl, 2012) [2]. Ở giai đoạn này, các thiếu niên thường gặp phải nhiều vấn đề căng thẳng tinh thần bởi khó khăn trong học tập, bạn bè, các mối quan hệ với gia đình. Việc điều chỉnh và thực hiện các kĩ năng hợp tác đóng vai trò quan trọng trong quá trình phát triển và hình thành nhân cách của học sinh (Sharp C và cộng sự, 2018) [3]. Bên cạnh đó, một đặc điểm xác định của đời sống xã hội con người là hợp tác, con người hợp tác với nhau trong nhiều bối cảnh khác nhau và theo những cách phức tạp (Richerson và Boyd, 2005) [4]. Con người không thể sống và hoạt động để thỏa mãn nhu cầu vật chất và tinh thần của mình nếu không có sự hợp tác với mọi người xung quanh. Sức mạnh của con người chính là xã hội mà ở đó con người hợp tác với nhau để cùng tồn tại và phát triển (Lê Thị Minh Hoa, 2015) [5]. Khó khăn về giao tiếp, hợp tác ở học

Ngày nhận bài: 21/10/2022. Ngày sửa bài: 2/11/2022. Ngày nhận đăng: 29/11/2022.

Tác giả liên hệ: Đỗ Thị Thảo. Địa chỉ e-mail: thaodt@hnue.edu.vn

sinh rối loạn phổ tự kỉ (RLPTK) học hòa nhập cấp trung học cơ sở đang trở thành mối lo ngại và sự quan tâm của nhiều giáo viên và cha mẹ. Các em hạn chế trong việc chủ động chào hỏi, tương tác, nói chuyện với các bạn xung quanh. Điều này cản trở rất lớn đến quá trình học tập cũng như hòa nhập của học sinh (Nguyễn Hoài Thương và cộng sự, 2021) [6]. Học sinh RLPTK thường gặp nhiều khó khăn trong việc giao tiếp, chia sẻ và cùng hợp tác với nhau để hoàn thành các nhiệm vụ (Uljarevic và Hamilton, 2013; Lozier và cộng sự, 2014) [7], [8].

Giáo dục STEAM có vai trò rất lớn giúp trẻ hình thành và rèn luyện kiến thức, kỹ năng thông qua các đề tài, các bài học theo những chủ đề gắn liền với thực tế cuộc sống. Với phương pháp giáo dục tương tác đa chiều, kết hợp Khoa học (Science), Công nghệ (Technology), Kỹ thuật (Engineering), Toán học (Math) và Nghệ thuật (ART) giúp truyền cảm hứng học tập cho học sinh trong những môn học lí thuyết khô khan. STEAM đã áp dụng tư duy sáng tạo cho các dự án, kích thích trí tưởng tượng và sáng tạo của trẻ thông qua nghệ thuật. Các bộ môn nghệ thuật có tác dụng rất lớn trong việc giúp trẻ phát triển các kỹ năng cần thiết như cộng tác, giao tiếp, giải quyết vấn đề và suy nghĩ phê phán (Burton, Horowitz, & Abeles, 2000; Herro & Quigley, 2016) [9], [10]. Điều này góp phần quan trọng phát triển tính linh hoạt của học sinh, khả năng thích ứng, năng suất, trách nhiệm và đổi mới. Tất cả những kỹ năng này là cần thiết cho một sự nghiệp thành công trong bất kỳ lĩnh vực học tập nào của trẻ (Kant & Meyers, 2018). Đối với học sinh RLPTK, việc học tập, hoạt động thông qua các hoạt động STEAM rất cần thiết và hữu ích, điều này có thể giúp các em tăng cường hứng thú, tiếp thu bài dễ dàng hơn và đẩy mạnh hình thành và phát triển các kỹ năng tương tác, giao tiếp, làm việc nhóm một cách dễ dàng.

Trên thế giới nổi bật các nghiên cứu của DeJarnette, Nancy K. với đề tài: “*Hiệu quả STEAM mang lại cho học sinh tiểu học*” đã cho thấy rằng việc áp dụng STEAM đóng vai trò quan trọng trong việc phát triển tư duy, quá trình hợp tác và tiếp thu kiến thức của học sinh tiểu học. STEAM giúp các em tăng cường khả năng tập trung chú ý, hứng thú và tiếp thu kiến thức một cách tốt hơn. Các nghiên cứu cũng nhấn mạnh rằng việc sử dụng STEAM kích thích sự tò mò, khám phá, thử nghiệm, quan sát và các kỹ năng tư duy phản biện, tạo điều kiện cần thiết giúp học sinh tham gia vào quá trình học tập (Moomaw & Davis, 2010) [11]. Ở Việt Nam, nổi bật đó là nghiên cứu của Đỗ Thị Thảo và cộng sự vào năm 2021 với đề tài “*Biện pháp giáo dục kỹ năng hợp tác cho thiếu niên rối loạn phổ tự kỉ trong môi trường hòa nhập*” đã xây dựng hệ thống các biện pháp giáo dục kỹ năng hợp tác (KNHT) cho thiếu niên RLPTK trong môi trường hòa nhập, nhóm tác giả đã khẳng định “*Giáo dục kỹ năng hợp tác cho thiếu niên RLPTK đóng vai trò vô cùng quan trọng, tạo cơ sở, tiền đề giúp các em tăng cường sự tương tác, phối hợp cùng nhau giải quyết vấn đề và hoàn thành các nhiệm vụ học tập*” (Đỗ Thị Thảo và cộng sự, 2021) [12].

Như vậy, các nghiên cứu mới đưa ra các biện pháp giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK một cách khái quát. Hiện nay, còn thiếu vắng rất nhiều nghiên cứu triển khai một biện pháp cụ thể trong các hoạt động đặc thù, đặc biệt hoạt động STEAM đã và đang mang lại nhiều ý nghĩa tích cực trong việc giáo dục kỹ năng cho học sinh. Từ những vấn đề lí luận và thực tiễn nêu trên, chúng tôi tiến hành nghiên cứu đề tài “*Giáo dục kỹ năng hợp tác cho học sinh rối loạn phổ tự kỉ học hòa nhập cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM: Thực trạng và bài học kinh nghiệm*”.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Các khái niệm chính trong nghiên cứu

Học sinh rối loạn phổ tự kỉ học hòa nhập cấp trung học cơ sở: Học sinh RLPTK là các cá nhân có tuổi thực 11 – 15 tuổi và có những khiếm khuyết chính về giao tiếp, tương tác xã hội, tưởng tượng và các vấn đề rập khuôn định hình. Các khiếm khuyết này xuất hiện từ thời thơ ấu và có những thay đổi về phạm vi, mức độ, biểu hiện, rối loạn theo thời gian, ảnh hưởng lớn

tới vấn đề giao tiếp, tương tác và thiết lập các mối quan hệ xã hội. Các em hiện đang theo học tại các trường THCS và thực hiện các hoạt động học tập, giáo dục theo chương trình chung.

Giáo dục kỹ năng hợp tác thông qua hoạt động STEAM: Là quá trình tác động sự phạm có mục đích, có kế hoạch, có nội dung, phương pháp, phương tiện và hình thức cụ thể của giáo viên và cha mẹ đến học sinh RLPTK. Thông qua tổ chức các hoạt động STEAM phù hợp với đặc điểm, khả năng và nhu cầu của từng học sinh góp phần hình thành và phát triển cho các em sự tương tác, phụ thuộc tích cực giữa các thành viên, phối hợp và thực hiện có hiệu quả các hoạt động với mọi người xung quanh nhằm đạt được các mục tiêu chung.

2.2. Thực trạng giáo dục kỹ năng hợp tác cho học sinh rối loạn phổ tự kỉ học hòa nhập cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM

2.2.1. Tổ chức và phương pháp nghiên cứu

a. Tổ chức nghiên cứu: Nghiên cứu được thực hiện theo 4 giai đoạn: (1) Xây dựng phiếu khảo sát GV và CM; (2) Tiến hành khảo sát trên GV và CM; (3) Xử lý số liệu thu thập được; (4) Rút ra ý nghĩa của số liệu và nhận xét.

b. Thời gian và địa bàn nghiên cứu: Nghiên cứu được thực hiện trong vòng 8 tháng (từ tháng 2/2022 đến tháng 10/2022) tại 7 trường THCS trên địa bàn thành phố Hà Nội.

c. Phương pháp nghiên cứu: Nghiên cứu sử dụng phương pháp chính là điều tra bằng bảng hỏi: Chúng tôi tiến hành lấy ý kiến 54 GV và 31 CM học sinh RLPTK nhằm khảo sát và khái quát thực trạng giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp THCS thông qua hoạt động STEAM trên các nội dung sau: (1) Nhận thức của GV và CM về khái niệm giáo dục KNHT và tầm quan trọng của việc giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp THCS thông qua hoạt động STEAM; (2) Nhận thức của GV và CM về các nội dung giáo dục KNHT thông qua hoạt động STEAM: Mục tiêu, Nội dung, Phương pháp, Hình thức tổ chức, Cách thức đánh giá.

2.2.2. Kết quả khảo sát thực trạng

2.2.2.1. Nhận thức của GV và CM về khái niệm giáo dục KNHT và tầm quan trọng của việc giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp THCS thông qua hoạt động STEAM

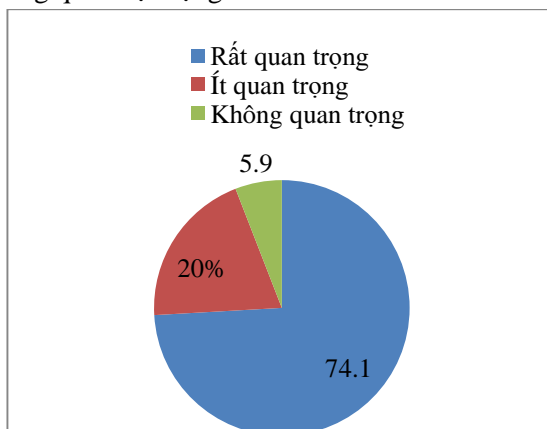
Bảng 1. Nhận thức của GV và CM về khái niệm giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp THCS thông qua hoạt động STEAM (N = 85)

TT	Khái niệm	M	SD	Thứ bậc
1	Là một quá trình sử dụng các biện pháp giáo dục nhằm hình thành và phát triển cho học sinh các kỹ năng phối hợp với bạn bè xung quanh để cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ một cách hiệu quả	2.52	0.986	4
2	Là các bước xây dựng và tổ chức các hoạt động nhằm giúp cho học sinh RLPTK hiểu được ý nghĩa và thực hiện KNHT một cách hiệu quả nhất	2.71	0.813	2
3	Là một quá trình liên tục, kéo dài và phối hợp chặt chẽ giữa nhà trường và gia đình trong việc hình thành và phát triển cho học sinh RLPTK thực hiện các KNHT một cách hiệu quả	2.67	0.847	3
4	Là quá trình tác động sự phạm có mục đích, nội dung, phương pháp, phương tiện và hình thức cụ thể của giáo viên đến học sinh RLPTK. Thông qua tổ chức các hoạt động STEAM phù hợp với đặc điểm, khả năng và nhu cầu của từng học sinh góp phần hình thành và phát triển cho các em sự tương tác, phụ	2.83	0.763	1

thuộc tích cực giữa các thành viên, phối hợp và thực hiện có hiệu quả các hoạt động với mọi người xung quanh nhằm đạt được các mục tiêu chung.			
Trung bình	2.68	0.852	

Như vậy, nhìn vào bảng số liệu trên cho thấy, phần lớn GV và CM đã nhận thức được khái niệm giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp THCS thông qua hoạt động STEAM và cho rằng: “*Giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM là quá trình tác động sự phạm có mục đích, nội dung, phương pháp, phương tiện và hình thức cụ thể của giáo viên đến học sinh RLPTK. Thông qua tổ chức các hoạt động STEAM phù hợp với đặc điểm, khả năng và nhu cầu của từng học sinh góp phần hình thành và phát triển cho các em sự tương tác, phụ thuộc tích cực giữa các thành viên, phối hợp và thực hiện có hiệu quả các hoạt động với mọi người xung quanh nhằm đạt được các mục tiêu chung*” (M= 2.83, SD= 0.763, xếp thứ nhất). Đây là nhận định đúng. Như vậy, các lực lượng giáo dục đã nắm được những nội dung cơ bản, quan trọng của quá trình giáo dục kỹ năng, đây được xem là những thuận lợi bước đầu giúp việc giáo dục đạt hiệu quả tích cực. Tuy nhiên vẫn còn một số GV và CM nhận thức chưa đầy đủ về khái niệm giáo dục KNHT. Do đó việc tập huấn, bồi dưỡng nâng cao nhận thức của GV và CM là vô cùng quan trọng.

Nhận thức của GV và CM về tầm quan trọng của giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp THCS thông qua hoạt động STEAM.



Biểu đồ 1. Biểu đồ thể hiện nhận thức của GV và CM về tầm quan trọng của giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp THCS thông qua hoạt động STEAM

Qua biểu đồ trên ta thấy rằng, có 74.1% GV và CM cho rằng việc giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK rất quan trọng. Cô N.T.H chia sẻ: “Theo tôi, việc giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK rất quan trọng và cần thiết. Cần trang bị cho các em kỹ năng hợp tác và biết cách phối hợp với các bạn xung quanh để hoàn thành các nhiệm vụ học tập. Đặc biệt, thông qua hoạt động STEAM giúp tạo cho các em cơ hội phối hợp, đoàn kết với nhau để cùng tham gia hoạt động”.

2.2.2.2. Nhận thức của GV và CM về các quá trình giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM

Phần lớn các GV và CM đều cho rằng giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK với mục tiêu cần thiết nhất đó là “*Thông qua việc tổ chức các hoạt động STEAM hình thành và rèn luyện cho học sinh RLPTK các kỹ năng tham gia và làm việc nhóm*” với M = 2.89, SD= 0.623, xếp thứ nhất. Hoạt động nhóm sẽ giúp học sinh tăng cường tương tác, giao tiếp, hợp tác với các bạn để cùng nhau hoàn thành nhiệm vụ. Đây là mục tiêu phù hợp với đặc điểm của học sinh RLPTK. Xếp ở vị trí thứ hai là mục tiêu “*Giúp học sinh hiểu phải tôn trọng ý kiến của mọi người và chia sẻ, nêu quan điểm của bản thân khi thực hiện các nhiệm vụ STEAM*”. Đây là mục tiêu khá khó

bởi vì học sinh RLPTK có những khó khăn trong giao tiếp xã hội, đặc biệt là việc thể hiện quan điểm cá nhân.

Bảng 2. Nhận thức của GV và CM về mục tiêu giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM (N = 85)

STT	Mục tiêu	Mức độ cần thiết			M	SD	Thứ bậc
		Rất cần thiết	Ít cần thiết	Không cần thiết			
1	Giúp học sinh RLPTK hiểu ý nghĩa và tầm quan trọng của việc hợp tác với mọi người xung quanh	54.1	31.8	14.1	2.68	0.867	4
2	Giúp hình thành và rèn luyện cho học sinh RLPTK các kỹ năng tham gia và làm việc nhóm thông qua hoạt động STEAM	63.5	32.9	3.3	2.89	0.623	1
3	Giúp học sinh RLPTK hiểu phải tôn trọng ý kiến của mọi người và chia sẻ, nêu quan điểm của bản thân khi thực hiện các nhiệm vụ STEAM	57.6	34.1	8.3	2.83	0.713	2
4	Giúp rèn luyện cho học sinh kỹ năng tổ chức và duy trì thời gian tham gia các hoạt động	60	21.2	18.8	2.74	0.751	3
M =		58.8	30	11.13	2.79	0.74	

Tương tự như vậy, đối với hai mục tiêu còn lại, GV và CM đánh giá mức độ cần thiết ít hơn. Nếu như ở trường giáo viên tập trung nhiều vào mục tiêu làm việc nhóm thì ở nhà CM tập trung nhiều hơn vào kỹ năng tổ chức và duy trì thời gian tham gia hoạt động. Chị L.T.L, mẹ học sinh D.T.K cho biết “*Gần nhà con không có bạn nào, em con còn nhỏ nên không tổ chức được hoạt động nhóm. Em thường chú trọng vào tăng cường thời gian tập trung chú ý của con vào nhiệm vụ*”.

Bảng 3. Nhận thức của GV và CM về mức độ cần thiết và mức độ thực hiện các nội dung giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM (N = 85)

STT	Nội dung	Mức độ cần thiết			Mức độ thực hiện		
		M	SD	Thứ bậc	M	SD	Thứ bậc
1	Kỹ năng tham gia hoạt động nhóm STEAM	2.93	0.647	1	2.83	0.758	1
2	Kỹ năng bàn bạc, thỏa thuận để thực hiện hoạt động STEAM	2.81	0.896	4	2.63	0.901	4
3	Kỹ năng nhận nhiệm vụ cá nhân	2.86	0.602	2	2.74	0.823	2
4	Kỹ năng lắng nghe và giúp đỡ các thành viên trong nhóm	2.85	0.743	3	2.6	0.887	3
M		2.86	0.72		2.7	0.84	

Kết quả ở Bảng 3 cho thấy, đánh giá về mức độ cần thiết của các nội dung giáo dục KNHT thông qua hoạt động STEAM của GV và CM tương đồng với mức độ thực hiện. Nội dung KNHT nào được đánh giá cần thiết cao thì cũng được thực hiện ở mức thường xuyên hơn và

ngược lại. Kỹ năng tham gia hoạt động nhóm STEAM được GV và CM đánh giá là cần thiết nhất ($M= 2.93, SD = 0.647$) và thực hiện thường xuyên nhất ($M = 2.83, SD = 0.758$). Cô Đ.T cho biết “Kỹ năng tham gia hoạt động nhóm là kỹ năng chúng tôi chú trọng nhất bởi vì học sinh có thể thực hiện được và thực hiện tốt”. Kỹ năng tiếp theo được đánh giá là cần thiết đó là Kỹ năng nhận nhiệm vụ cá nhân ($M= 2.86, SD = 0.602$). GV và CM cũng thực hiện nội dung này khá thường xuyên ($M = 2.74, SD = 0.823$). Cô P.T.T cho biết: “Đối với học sinh RLPTK, tôi thường ghi ra giấy những nhiệm vụ cụ thể mà em cần làm và hướng dẫn bạn bên cạnh hỗ trợ học sinh. Tôi thấy em có thể đọc hiểu và thực hiện được một phần, còn lại các bạn sẽ hỗ trợ”. Các nội dung được đánh giá cần thiết và thực hiện ít hơn là Kỹ năng bàn bạc, thỏa thuận để thực hiện hoạt động STEAM và kỹ năng lắng nghe và giúp đỡ các thành viên trong nhóm. Đây là hai kỹ năng được đánh giá là khó đối với học sinh RLPTK.

Kiểm tra tương quan Pearson giữa đánh giá mức độ quan trọng và mức độ thực hiện các nội dung KNHT cho kết quả sau:

Bảng 4. Tương quan Pearson giữa mức độ cần thiết và mức độ thực hiện các nội dung giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM

Các nội dung giáo dục KNHT			Mức độ thực hiện			
			(1)	(2)	(3)	(4)
Mức độ nhận thức về sự cần thiết	(1)	Hệ số tương quan	1	.004**	.009**	.005**
		p. (2- hướng)		.000	.002	.000
	(2)	Hệ số tương quan	.004**	1	.004**	.003**
		p. (2- hướng)	.000		.002	.004
	(3)	Hệ số tương quan	.009**	.013*	1	.002**
		p. (2- hướng)	.002	.000		.000
	(4)	Hệ số tương quan	.005**	.001**	.003**	1
		p. (2- hướng)	.000	.081	.000	
*.			Mối tương quan mạnh và rõ ở mức độ 0.05 và p (2 hướng)			
**.			Mối tương quan mạnh và rõ ở mức độ 0.01 và p (2 hướng)			

Chú thích: (1) Kỹ năng tham gia trong nhóm; (2) Kỹ năng bàn bạc và thỏa thuận với các thành viên trong nhóm; (3) Kỹ năng nhận nhiệm vụ cá nhân; (4) Kỹ năng lắng nghe và giúp đỡ các thành viên trong nhóm

Có thể thấy rằng, các nội dung của nhóm KNHT có mối quan hệ và tương quan chặt chẽ với nhau. Mỗi nội dung đều hỗ trợ cho nhau trong quá trình giáo dục, việc thực hiện đồng bộ, thường xuyên các nội dung giáo dục sẽ góp phần thúc đẩy kỹ năng của học sinh phát triển.

Bảng 5. Đánh giá của GV và CM về mức độ thực hiện và mức độ hiệu quả các phương pháp giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM (N = 85)

STT	Phương pháp	Mức độ thực hiện			Mức độ hiệu quả		
		M	SD	Thứ bậc	M	SD	Thứ bậc
1	Sử dụng phương pháp làm mẫu hướng dẫn học sinh RLPTK hợp tác với các bạn trong các hoạt động STEAM	2.94	0.679	1	2.86	0.698	1
2	Sử dụng câu chuyện xã hội giúp khái	2.81	0.764	4	2.7	0.569	4

	quát các bước thực hiện hoạt động STEAM						
3	Đưa ra các bước xử lý tình huống thực tế khi tham gia hoạt động STEAM	2.88	0.624	2	2.81	0.478	2
4	Luyện tập, củng cố	2.79	0.869	5	2.68	0.691	5
5	Cấu trúc hóa nội dung học tập giúp học sinh thực hiện các bước hợp tác với các bạn	2.85	0.854	3	2.74	0.589	3
6	Sử dụng các đồ dùng, dụng cụ hoạt động STEAM phù hợp với đặc điểm của cá nhân học sinh RLPTK	2.73	0.69	6	2.67	0.489	6
M =		2.83	0.75		2.74	0.59	

Giáo viên và CM đã bước đầu sử dụng phương pháp giáo dục với mức độ thường xuyên, liên tục: Phương pháp “*Sử dụng phương pháp làm mẫu hướng dẫn học sinh RLPTK hợp tác với các bạn trong các hoạt động STEAM*” được GV và CM thực hiện nhiều nhất (M = 2.94, SD = 0.679), xếp thứ nhất. Cô P.M cho hay “*Trong quá trình hướng dẫn hoạt động STEAM cho học sinh RLPTK, những lúc em gặp khó khăn tôi thường làm mẫu cho em. Đôi khi tôi nhờ bạn bên cạnh làm mẫu. Đây là phương pháp học sinh RLPTK dễ nắm bắt hơn so với những hướng dẫn bằng lời nói*”. Phương pháp tiếp theo được GV và CM sử dụng thường xuyên và đạt hiệu quả là “*Đưa ra các bước xử lý tình huống thực tế khi tham gia hoạt động STEAM*” (M = 2.88, SD = 0.624) và “*Cấu trúc hóa nội dung học tập giúp học sinh thực hiện các bước hợp tác với các bạn*” (M = 2.85, SD = 0.854. Học sinh RLPTK vốn có sự rập khuôn nên việc đưa ra các bước thực hiện theo trình tự và cấu trúc hoá nội dung giúp các em dễ nắm bắt và dễ thực hiện. Phương pháp luyện tập, củng cố được ít GV thực hiện. Mặc dù các phương pháp đã được thực hiện nhưng hiệu quả mang lại chưa thực sự cao bởi nhiều nguyên nhân trong quá trình triển khai thực hiện chưa thực sự đồng bộ, quy củ và triển khai chưa phù hợp với đặc điểm cá nhân học sinh. Cô P.H.Y chia sẻ: “*Trong quá trình áp dụng và triển khai các phương pháp giáo dục, chúng tôi gặp nhiều khó khăn khi thực hiện, tổ chức sao cho học sinh RLPTK có thể hiểu và tham gia cùng*”.

Bảng 6. Tương quan Pearson giữa mức độ thực hiện và mức độ hiệu quả các phương pháp giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM (N = 85)

Các phương pháp giáo dục KNHT		Mức độ hiệu quả						
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	
Mức độ thực hiện	(1)	Hệ số tương quan	1	.001**	.003**	.014*	.002**	.017*
		p. (2- hướng)		.000	.000	.007	.015	.012
	(2)	Hệ số tương quan	.001**	1	.105*	.012*	.002**	.013*
		p. (2- hướng)	.000		.037	.202	.036	.021
	(3)	Hệ số tương quan	.003**	.007**	1	.012*	.003**	.007**
		p. (2- hướng)	.000	.001		.125	.053	.214
	(4)	Hệ số tương quan	.014*	.003**	.016*	1	.089*	.056*
		p. (2- hướng)	.007	.000	.002		.012	.016
	(5)	Hệ số tương quan	.002**	.041*	.014*	.005**	1	.023*
		p. (2- hướng)	.015	.081	.090	.013		.018

(6)	Hệ số tương quan	.017*	.021*	.002**	.015*	.003*	1
	p. (2- hướng)	.012	.016	.210	.010	.034	
*. Mỗi tương quan mạnh và rõ ở mức độ 0.05 và p (2 hướng) **. Mỗi tương quan mạnh và rõ ở mức độ 0.01 và p (2 hướng)							

Chú thích: (1) Sử dụng phương pháp làm mẫu hướng dẫn học sinh RLPTK hợp tác với các bạn trong các hoạt động STEAM; (2) Sử dụng câu chuyện xã hội giúp khái quát các bước thực hiện hoạt động STEAM; (3) Đưa ra các bước xử lý tình huống thực tế khi tham gia hoạt động STEAM; (4) Luyện tập, củng cố; (5) Cấu trúc hóa nội dung học tập giúp học sinh thực hiện các bước hợp tác với các bạn; (6) Sử dụng các đồ dùng, dụng cụ hoạt động STEAM phù hợp với đặc điểm của cá nhân học sinh RLPTK.

Bảng 7. Đánh giá của GV và CM về mức độ thực hiện và mức độ hiệu quả các hình thức giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM (N = 85)

STT	Hình thức	Mức độ thực hiện			Mức độ hiệu quả		
		M	SD	Thứ bậc	M	SD	Thứ bậc
1	Tổ chức hoạt động STEAM trong các giờ ngoại khóa	2.91	0.986	1	2.87	0.971	1
2	Tổ chức hoạt động STEAM trong các tiết ngoài giờ lên lớp	2.9	0.891	2	2.84	0.896	2
3	Lồng ghép hoạt động STEAM trong các môn học chính khóa	2.84	0.769	5	2.68	0.759	5
4	Tổ chức STEAM thông qua các hoạt động thể thao	2.87	0.896	3	2.76	0.769	3
5	Tổ chức tiết học trải nghiệm bằng hoạt động STEAM	2.86	0.879	4	2.71	0.759	4
M =		2.88	0.88		2.77	0.83	

Giáo viên đã sử dụng các hình thức giáo dục đa dạng, phong phú, phù hợp với các đặc điểm và chương trình giáo dục phổ thông hiện hành để giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hoà nhập cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM. Trong đó hoạt động STEAM được tổ chức nhiều trong các giờ ngoại khóa (M = 2.91, SD= 0.986), tiếp đó là các hoạt động ngoài giờ lên lớp (M = 2.9, SD = 0.891). Các hình thức tổ chức thông qua các hoạt động thể thao và môn học chính khoá được thực hiện ít hơn. Từ kết quả nghiên cứu trên chúng ta thấy rằng, giáo dục KNHT thông qua hoạt động STEAM đã và đang được triển khai rộng rãi trong các giờ học/ hoạt động ở trường phổ thông. Tuy nhiên, hiệu quả giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hoà nhập cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM mang lại chưa cao bởi phần lớn GV đang gặp khó khăn khi tổ chức và thu hút sự tham gia tích cực của học sinh RLPTK. Vấn đề cấp thiết đặt ra đó là cần có những hướng dẫn cụ thể trong việc tổ chức các hoạt động nhằm đạt hiệu quả giáo dục cao nhất.

Bảng 8. Đánh giá KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM (N = 85)

STT	Hình thức đánh giá	Mức độ thực hiện			Mức độ hiệu quả		
		M	SD	Thứ bậc	M	SD	Thứ bậc
1	Đánh giá thông qua quan sát học sinh tham gia hoạt động STEAM	2.91	0.901	1	2.84	0.769	1
2	Thiết kế bảng hỏi	2.79	0.786	4	2.63	0.869	4
3	Phỏng vấn giáo viên, cha mẹ	2.84	0.657	3	2.71	0.584	3

4	Sử dụng bảng hỏi để khảo sát việc thực hiện kĩ năng	2.87	0.967	2	2.79	0.981	2
<i>M =</i>		2.85	0.83		2.74	0.80	

Hiện nay phần lớn GV và CM đánh giá KNHT của học sinh RLPTK được thực hiện thông qua “*Quan sát học sinh tham gia hoạt động STEAM*” với ($M = 2.91, SD = 0.901$). Đây là hình thức đánh giá tương đối dễ dàng và có thể khái quát được khả năng cụ thể của từng học sinh khi thực hiện hoạt động. Tuy nhiên, việc đánh giá thông qua quan sát gặp nhiều hạn chế trong việc khái quát những đặc điểm nổi bật của các học sinh. Việc đánh giá KNHT của học sinh RLPTK cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM thông qua thiết kế và sử dụng bảng hỏi được GV và CM thực hiện ít hơn. Cô Đ.T.C cho biết “*Chúng tôi chỉ giao nhiệm vụ và quan sát sự tham gia và kết quả đạt được của học sinh một cách trực tiếp. Chúng tôi chưa biết cách và cũng không đủ thời gian để thiết kế bảng hỏi*”. Như vậy có thể thấy việc sử dụng các công cụ chuyên sâu đánh giá KNHT của học sinh RLPTK còn hạn chế. Do đó tập huấn và bồi dưỡng chuyên môn cho GV và CM là rất cần thiết.

2.3. Bài học kinh nghiệm trong quá trình giáo dục kĩ năng hợp tác cho học sinh rối loạn phổ tự kỉ thông qua hoạt động STEAM

Trên cơ sở kết quả khảo sát thực trạng quá trình giáo dục KNHT cho học sinh TLPTK học hòa nhập cấp THCS thông qua hoạt động STEAM, chúng tôi đưa ra một số bài học kinh nghiệm nhằm nâng cao chất lượng giáo dục KNHT trong các nhà trường THCS như sau:

Thứ nhất, phần lớn các GV đã bước đầu hiểu và nhận thức về KNHT và tầm quan trọng của KNHT đối với học sinh RLPTK học hòa nhập cấp THCS. Vì vậy, cần đẩy mạnh nâng cao và trau dồi kiến thức chuyên môn của GV trung học cơ sở về khái niệm và tầm quan trọng của việc giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hòa nhập cấp trung học cơ sở. Các nhà trường có thể lồng ghép nội dung giáo dục KNHT thông qua hoạt động STEAM vào các giờ sinh hoạt chuyên môn, giờ họp tổ/ nhóm hoặc cung cấp sách báo, tài liệu cho các GV có thể tìm hiểu và nắm được. Bên cạnh đó, tạo điều kiện cho các GV tham gia các buổi tập huấn, tọa đàm, hội thảo về giáo dục kĩ năng cho các học sinh RLPTK học hòa nhập. Các hoạt động này sẽ giúp GV nâng cao kiến thức chuyên môn, vốn hiểu biết về đặc điểm, khó khăn của học sinh RLPTK góp phần hỗ trợ các em tốt hơn trong các hoạt động học tập. Đặc biệt, trong các giờ hoạt động STEAM – hoạt động quan trọng có thể giáo dục cho học sinh RLPTK nâng cao kĩ năng hợp tác với các bạn.



Nguồn ảnh: Sưu tầm trên Web

Ví dụ: Với bài *Địa lí dân cư lớp 6* trong chương trình phổ thông, GV có thể áp dụng phương pháp STEAM đưa ra yêu cầu học sinh sẽ làm việc theo từng nhóm nhỏ, nhiệm vụ đề ra đó là thể hiện bản đồ dân số Việt Nam bằng các chất liệu khác nhau và theo cách thức khác nhau. Yêu cầu của hoạt động này đòi hỏi học sinh phải làm việc theo nhóm và hoàn thành nhiệm vụ đúng thời hạn. Sau khi lên lớp, mỗi nhóm sẽ cử 01 đại diện trình bày ý tưởng của nhóm mình. Như vậy, với hoạt động này, các học sinh phải cùng nhau hợp tác, hỗ trợ, phân chia nhiệm vụ và lên ý tưởng hoàn thành nhiệm vụ của nhóm mình. Việc thực hiện kỹ năng hợp tác nhóm sẽ giúp các học sinh triển khai vấn đề rõ ràng, chi tiết và hiệu quả, tạo môi trường giao tiếp, trao đổi, phân công nhiệm vụ giữa các thành viên một cách tốt nhất để hoàn thành công việc.

Thứ hai, đối với việc nhận thức của GV về mục tiêu giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK, đa số các GV cho rằng việc giáo dục KNHT góp phần đẩy mạnh kỹ năng hoạt động nhóm – đây là một trong những nội dung quan trọng góp phần hình thành nên KNHT của các em. Vì vậy, trong các giờ dạy trên lớp, GV có thể lồng ghép áp dụng STEAM vào giảng dạy nhằm giúp học sinh có thể hiểu và dễ dàng áp dụng kiến thức vào thực tế và tăng cường khả năng hợp tác nhóm, tôn trọng ý kiến của mọi người xung quanh.

Thứ ba, theo ý kiến khảo sát thực trạng, đa số các GV đều cho rằng việc tổ chức hoạt động STEAM trong các giờ ngoại khóa mang lại nhiều hiệu quả cao. Chính vì vậy, trong các giờ hoạt động ngoại khóa, các trường THCS cần đẩy mạnh tổ chức và ứng dụng STEAM nhằm giáo dục và nâng cao kỹ năng của học sinh. Các trường THCS có thể lên kế hoạch và tổ chức các dự án “*Tái chế rác*”, “*Điều chế nước rửa tay khô*”... Việc tổ chức các dự án này tạo điều kiện cho các học sinh hợp tác theo nhóm, cùng nhau bàn bạc và thực hiện hoạt động một cách hiệu quả. Bên cạnh đó, các nhà trường có thể đẩy mạnh ứng dụng STEAM trong các tiết học ngoài giờ lên lớp, sử dụng các tiết sinh hoạt lớp/ sinh hoạt dưới cờ phát động các cuộc thi sáng kiến làm mô hình thùng đựng rác phân loại thải, điều chế nước rửa tay khô... Thông qua các hoạt động này, học sinh cần hỗ trợ và hợp tác tích cực với nhau để hoàn thành nhiệm vụ.

Thứ tư, các sở ban ngành cần đẩy mạnh lực lượng GV hỗ trợ, GV tư vấn học đường trong các trường phổ thông. Bởi đây là những lực lượng quan trọng góp phần triển khai các hoạt động giáo dục học sinh RLPTK được tốt nhất. Bên cạnh đó, trong quá trình giáo dục KNHT thông qua hoạt động STEAM, các GV cần nắm chắc nội dung giáo dục, xác định rõ nội dung nào cốt lõi, trọng tâm, quan trọng với học sinh RLPTK để đẩy mạnh triển khai và thực hiện. Cần xây dựng hệ thống nội dung giáo dục đầy đủ, chi tiết và triển khai rộng rãi trong các trường phổ thông.

Thứ năm, GV cần sử dụng đa dạng các phương pháp, biện pháp giáo dục KNHT thông qua hoạt động STEAM, lựa chọn các phương pháp phù hợp với đặc điểm cá nhân của mỗi học sinh. Các phương pháp xây dựng cần đảm bảo có thể truyền tải đầy đủ nội dung giáo dục đến với cá nhân học sinh, phù hợp với đặc điểm nhận thức của học sinh bình thường. Đối với riêng cá nhân học sinh RLPTK, GV cần sử dụng các phương pháp mang tính đặc thù, chia nhỏ hoạt động và các bước thực hiện, giúp học sinh dễ dàng nắm được nội dung, quy trình các bước tham gia hoạt động STEAM và hợp tác với các bạn để hoàn thành nhiệm vụ. Đồng thời, đẩy mạnh và ưu tiên sử dụng các phương pháp mang tính động viên, cổ vũ và khuyến khích học sinh thực hiện nhằm tạo động lực bên trong một cách hiệu quả. Bên cạnh đó, GV cần kết hợp linh hoạt và đa dạng các hình thức giáo dục KNHT, giúp học sinh hiểu và tham gia hoạt động STEAM một cách dễ dàng. Sử dụng các hình thức đánh giá phù hợp với các đặc điểm, khả năng của học sinh và mang tính khái quát cao. Vì vậy, việc thiết kế các công cụ đánh giá kỹ năng vô cùng cần thiết và triển khai áp dụng rộng rãi.

3. Kết luận

Việc giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK học hoà nhập cấp trung học cơ sở thông qua hoạt động STEAM đã và đang được triển khai trong các nhà trường. Tuy nhiên việc thực hiện chưa mang lại hiệu quả cao và kích thích động lực tham gia của các học sinh RLPTK. GV còn gặp rất nhiều khó khăn trong quá trình thực hiện. Vì vậy, cần xây dựng hệ thống chương trình giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK thông qua hoạt động STEAM với các mục tiêu, nội dung, phương pháp và hình thức giáo dục cụ thể, rõ ràng để các GV có thể triển khai và thực hiện hiệu quả. Cần triển khai sâu rộng, thường xuyên và hiệu quả hoạt động STEAM trong các trường THCS nhằm đẩy mạnh giáo dục KNHT cho học sinh RLPTK đạt kết quả cao. Bài báo còn một số hạn chế về thời gian, phạm vi nghiên cứu, các xử lý, phân tích sâu hơn về định tính, định lượng. Đây là một trong những gợi ý để chúng tôi hoàn thiện và có những nghiên cứu mới trong tương lai.

***Ghi chú:** Bài báo là sản phẩm của đề tài nghiên cứu khoa học cấp Bộ “Xây dựng nội dung và biện pháp giáo dục kỹ năng xã hội cho học sinh rối loạn phổ tự kỷ học hòa nhập cấp THCS”, mã số: B2022-SPH-09.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- [1] Steinberg L., 2008. A social neuroscience perspective on adolescent risk-taking. *Developmental Review*, 28(1), 78–106.10.1016/j.dr.2007.08.002.
- [2] Crone E. A., & Dahl R. E., 2012. Understanding adolescence as a period of social-affective engagement and goal flexibility. *Nature Reviews. Neuroscience*, 13(9), 636–650.10.1038/nrn3313.
- [3] Sharp C, Vanwoerden S, Wall K. Adolescence as a sensitive period for the development of personality disorder. *Psychiatric Clinics of North America*. 2018;41(4):669–83.
- [4] Richerson, P., & Boyd, R., 2005. *Not by genes alone: How culture transformed human evolution*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- [5] Lê Thị Minh Hoa, 2015. Luận án tiến sĩ khoa học giáo dục “*Phát triển năng lực hợp tác cho học sinh trung học cơ sở qua hoạt động giáo dục ngoài giờ lên lớp*”, Chuyên ngành Lí luận và lịch sử giáo dục – Viện Khoa học giáo dục Việt Nam.
- [6] Nguyễn Hoài Thương, Đỗ Thị Thảo và Lê Thị Hiền, 2021. *Xây dựng các hoạt động giáo dục kỹ năng kết bạn cho thiếu niên rối loạn phổ tự kỷ*. *Journal of Science Educational Sciennes*, 2021, Volume 66, Issue 4AB, pp. 10-16. ISSN 2354-1075.
- [7] Uljarevic, M., and Hamilton, A., 2013. Recognition of emotions in autism: a formal meta-analysis. *J. Autism Dev. Disord.* 43 (7), 1517–1526. doi:10.1007/s10803-012-1695-5.
- [8] Lozier, L. M., Vanmeter, J. W., and Marsh, A. A., 2014. Impairments in facial affect recognition associated with autism spectrum disorders: a meta-analysis. *Dev. Psychopathol* 26 (4pt1), 933–945. doi:10.1017/S0954579414000479.
- [9] Burton, J. M., Horowitz, R., & Abeles, H., 2000. Learning in and through the arts: The question of transfer. *Studies in art education*, 41(3), 228-257.
- [10] Herro, D., & Quigley, C., 2016. STEAM enacted: A case study of a middle school teacher implementing STEAM instructional practices. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 35(4), 319-342.
- [11] Moomaw, S., & Davis, J. A., 2010. STEM comes to preschool. *YC Young Children*, 65(5), 12.
- [12] Đỗ Thị Thảo, Nguyễn Hoài Thương, Thân Thị Loan, Nguyễn Thị Hiền, (2021), *Biện pháp giáo dục kỹ năng hợp tác cho thiếu niên RLPTK trong môi trường hòa nhập*. Kỷ yếu hội thảo quốc tế “Can thiệp sớm- hỗ trợ phát triển giáo dục hòa nhập trẻ khuyết tật phát triển”. Nxb Đại học Sư phạm Thành Phố Hồ Chí Minh, ISBN: 9786043091496. Trang 147-159.

ABSTRACT

Educating cooperative skill for secondary students with autism spectrum disorder in inclusive schools through steam activities: situation and lesson

Do Thi Thao^{1*} and Nguyen Hoai Thuong²

¹*Faculty of Special Education, Hanoi National of Education*

²*Master Student K31, Faculty of Special Education, Hanoi National of Education*

Research survey on 85 samples who are teachers and parents of students with autism spectrum disorder in inclusive secondary school to generalize the reality of cooperative skills education through STEAM activities for students with autism spectrum disorder. The survey results show that most of teachers and parents are aware of the importance of cooperative skills education for students with autism spectrum disorder. However, teachers and parents face many difficulties in the process of implementing educational contents, objectives, methods and forms. Therefore, the results of cooperative skills education for students with autism spectrum disorder in inclusive secondary school through STEAM activities are not high. There are many limitations in stimulating the participation of students with autism spectrum disorder. Base on the reality, the study points out a number of learned lessons in the implementation and development of educational programs, improving the professionalism of teachers and promoting the combination of educational forces in order to improve the effectiveness of cooperative skills education for students with autism spectrum disorder in inclusive secondary school through STEAM activities.

Keywords: learned lesson, students with autism spectrum disorder, cooperative skills, reality, secondary school, STEAM.