

Thực trạng giáo dục kỹ năng hợp tác cho Trẻ 4 – 5 tuổi thông qua hoạt động giáo dục STEAM

Đinh Lan Anh, Đặng Út Phụng, Nguyễn Thị Hồng Nhung, Hoàng Thị Nga, Chu Hương Ly, Nguyễn Thị Minh Ngọc, Nguyễn Phương Trang

**Trường Đại học Thủ đô Hà Nội*

Received: 7/12/2023; Accepted: 14/12/2023; Published: 22/12/2023

Abstract: *Developing cognitive skills for preschool children is one of the important goals of preschools, contributing to the formation and comprehensive development of children's personality. The article presents the results of a survey on the current status of developing communication skills for children aged 4-5 through STEAM educational activities in preschools in Hanoi. Survey results show that children aged 4-5 in Hanoi have a fairly good level of social skills. However, there are still some children who cannot cooperate effectively in STEAM educational activities. The results of this research have practical significance in improving the quality of life-skills education for children aged 4-5 through STEAM educational activities in preschools.*

Keywords: *skills, cooperation, STEAM educational activities, preschool children*

1. Mở đầu

Kỹ năng hợp tác (KNHT) là một trong những kỹ năng quan trọng trong cuộc sống, giúp trẻ phát triển toàn diện, thích nghi và thành công trong xã hội hiện đại (Fikri et al., 2021). Kỹ năng này được hình thành và phát triển dần dần trong suốt quá trình phát triển của trẻ, đặc biệt là giai đoạn mầm non (Dominique Herbé, 2007). TMG mầm non là cấp học đầu tiên của hệ thống TMG quốc dân, có vai trò quan trọng trong việc hình thành và phát triển nhân cách con người. Trong đó, phát triển KNHT cho trẻ mầm non là một trong những mục tiêu quan trọng của TMG mầm non (Bộ TMG và đào tạo, 2021; Vũ Thị Ngọc Minh, 2020).

HĐGDSTEAM là HĐGD tích hợp các lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật và toán học, với nhiều ưu điểm, phù hợp với nhu cầu phát triển của trẻ mầm non. Đặc biệt, HĐGD STEAM có khả năng phát triển KNHT cho trẻ một cách hiệu quả (Aminah Ayob, 2020; DeJarnette, 2018; Paik et al., 2018) practical and relevant to children's daily lives. In Malaysia, STEM-STEAM learning was introduced for the first time in prekindergarten classes in 2015 through this pilot study, in order to inculcate a love for STEM learning at a young age, in hopes it will continue throughout the rest of their education (National Education Blueprint 2013-2025, MOE, 2013).

Tuy nhiên, thực tế cho thấy, việc GDKNHT cho trẻ mầm non thông qua HĐGD STEAM vẫn còn nhiều hạn chế. Một số trẻ chưa thể hợp tác hiệu quả

trong các HĐGD STEAM, thể hiện qua các biểu hiện như: Chưa biết cách lắng nghe ý kiến của người khác. Chưa biết cách chia sẻ ý tưởng của mình với người khác. Chưa biết cách giải quyết mâu thuẫn trong quá trình hợp tác.

Để khắc phục những hạn chế này, cần có những nghiên cứu khoa học nhằm tìm hiểu thực trạng GDKNHT cho trẻ mầm non thông qua HĐGD STEAM. Nghiên cứu này nhằm tìm hiểu thực trạng GDKNHT cho TMG 4 - 5 tuổi thông qua HĐGD STEAM ở một số trường mầm non trên địa bàn thành phố Hà Nội. Từ đó, đề xuất một số biện pháp nhằm nâng cao chất lượng GDKNHT cho TMG 4 - 5 tuổi thông qua HĐGD STEAM.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Một số khái niệm về kỹ năng hợp tác và HĐGD STEAM

Kỹ năng hợp tác (KNHT): là một dạng biểu hiện của năng lực thực hiện có kết quả các hành động phối hợp với nhau để giải quyết vấn đề, nhằm đạt được mục tiêu chung trong những điều kiện nhất định.

HĐGDSTEAM: là HĐGD tích hợp từ ít nhất hai lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, toán học, nghệ thuật một cách linh hoạt phù hợp với mục tiêu, nội dung bài dạy và nhận thức, nhu cầu, hứng thú của trẻ thông qua những hoạt động trải nghiệm tích cực gắn với thực tiễn.

GDKNHT cho TMG 4 - 5 tuổi thông qua HĐGD STEAM là quá trình tác động sư phạm có mục tiêu, nội dung, phương pháp, phương tiện và hình thức cụ thể của GV đến trẻ thông qua cách tổ chức HĐGD

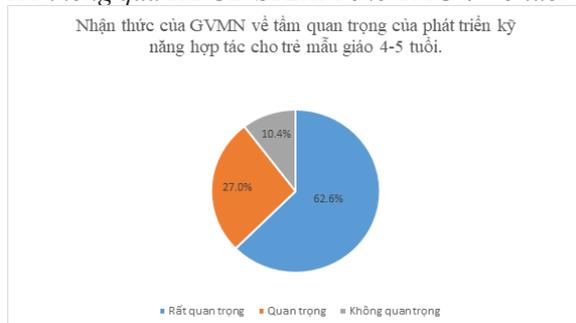
tích hợp từ ít nhất hai lĩnh vực khoa học, công nghệ, kỹ thuật, nghệ thuật, toán học nhằm phát triển khả năng làm việc nhóm, giao tiếp, chia sẻ ý tưởng và giải quyết vấn đề cùng nhau nhằm đạt được mục tiêu.

Các HĐGD STEAM thường được tổ chức dưới hình thức trải nghiệm, giúp trẻ được tham gia tích cực và chủ động. Điều này tạo điều kiện cho trẻ được rèn luyện các KNHT như giao tiếp, lắng nghe, chia sẻ, giải quyết vấn đề.

Bên cạnh đó HĐGD STEAM thường được thiết kế dựa trên các chủ đề thực tiễn, gắn liền với cuộc sống của trẻ, từ đó giúp trẻ dễ dàng tiếp thu và vận dụng các KNHT vào thực tế. Ngoài ra các HĐGD STEAM thường được thực hiện theo nhóm, giúp trẻ có cơ hội được làm việc cùng với các bạn khác và rèn luyện các KNHT như giao tiếp, lắng nghe, chia sẻ, giải quyết vấn đề.

2.2. Thực trạng TMG KNHT của TMG 4-5 tuổi thông qua HĐGD STEAM

2.2.1. Biểu đồ 2.1. Nhận thức của GVMN về GDKNHT thông qua HĐGD STEAM cho TMG 4 – 5 tuổi



Với kết quả này, đây là yếu tố thuận lợi đầu tiên trong công tác TMG KNHT, thúc đẩy GV quan tâm, tổ chức nhiều hơn các hoạt động nhằm giúp trẻ hình thành và phát triển KNHT. Cô H.T.N (CBQL) có nhận định: “Trong chương trình TMG Mẫu non hiện nay, TMG KNHT cho trẻ 4-5 tuổi là quan trọng, vì khi hợp tác, trẻ sẽ phát triển rất nhiều yếu tố như thể chất, giao tiếp xã hội, nhận thức, biết giải quyết xung đột theo hướng tích cực”. Như vậy, qua kết quả điều tra cho thấy rằng KNHT cho TMG 4 - 5 tuổi rất quan trọng.

- Thực trạng khó khăn của GV về GDKNHT thông qua HĐGD STEAM cho TMG 4 – 5 tuổi

Kết quả khảo sát cho thấy, trong quá trình phát triển KNHT cho TMG 4-5 tuổi thông qua HĐGD STEAM tại Trường MN NTY, Hà Nội, GV vẫn còn gặp nhiều khó khăn đáng kể, hầu hết 6 lựa chọn được đưa ra đều được GV xác định ở mức rất khó khăn và khó khăn. Khó khăn lớn nhất mà GV phải đối mặt là

thiếu cơ sở vật chất phục vụ để tổ chức hoạt động. Điều này tạo ra rào cản trong việc phát triển KNHT thông qua HĐGD STEAM cho TMG 4-5 tuổi. Đặc biệt, khi phải phân chia vai trò, tổ chức nhóm, và hỗ trợ trẻ, thiếu thiếu cơ sở vật chất phục vụ để tổ chức hoạt động, làm cho một số trẻ cảm thấy khó khăn và dẫn đến xung đột, tranh giành.

GV gặp khó khăn trong việc tìm trò chơi và thí nghiệm phù hợp để tổ chức các HĐGD STEAM triển kỹ năng bởi các cô chưa được tham gia nhiều vào các lớp bồi dưỡng kỹ năng thiết kế trò chơi, thí nghiệm nhằm phát triển KNHT cho trẻ thông qua HĐGD STEAM.

Ngoài ra, số lượng trẻ đông cũng một phần gây khó khăn cho GV. Sĩ số đông làm cho quá trình tham gia vào nhóm chơi trở nên khó khăn, và việc thay đổi vai chơi diễn ra chậm, dẫn đến tâm trạng chán nản, không hứng thú của trẻ. Tất cả những điều này đều ảnh hưởng đến kết quả phát triển KNHT thông qua HĐGD STEAM cho TMG 4-5 tuổi.

Có thể thấy, GV ít gặp khó khăn trong những tình huống bất hòa ý kiến xảy ra từ trẻ. Bởi GV có nhiều kinh nghiệm trong việc giải quyết các tình huống dạy học, do vậy những yếu tố này được GV đánh giá là ít khó khăn trong quá trình phát triển KNHT thông qua HĐGD STEAM cho TMG 4-5 tuổi.

- Thực trạng biện pháp của GV về GDKNHT thông qua HĐGD STEAM cho TMG 4 – 5 tuổi

Đa số GV tại trường MN đã tích cực khuyến khích trẻ, động viên hướng dẫn trẻ chơi và hoạt động theo nhóm, từ đó trẻ có nhiều cơ hội phát triển KNHT.

Sử dụng “mô hình” hướng dẫn trẻ phối hợp hành động với nhau khi chơi là biện pháp có tỉ lệ với mức độ thường xuyên GV ít khi sử dụng nhất chiếm 2.7% trong khi đó tác dụng của biện pháp này sẽ giúp cho trẻ hoạt động nhóm hợp tác trao đổi với nhau là cách thiết yếu. Vậy nên, hoạt động nhóm còn đang chưa đạt hiệu quả cao trong các hoạt động khiến cho hoạt động nhóm nhằm phát triển KNHT của trẻ còn kém. Bởi theo như các GV chia sẻ thì những mô hình để GV cho vào hoạt động nhóm tiến hành quá trình TMG KNHT cho trẻ thông qua HĐGD STEAM không có nhiều và chưa có đồ dùng nào đáp ứng được đầy đủ nội dung kiến thức GV muốn cung cấp cho trẻ. Số đồ dùng, đồ chơi đã có trong lớp học chưa thực sự sinh động, hấp dẫn trẻ và cũng không đủ số lượng để cho toàn bộ trẻ được sử dụng.

- Thực trạng nhận định của GV về các yếu tố khách quan nhằm GDKNHT thông qua HĐGD STEAM cho TMG 4 – 5 tuổi

Theo kết quả khảo sát trên cho thấy các yếu tố đều

ảnh hưởng lớn đến quá trình rèn luyện trong đó “Đồ dùng học tập” có điểm trung bình là 3.84%, xếp thứ bậc 1 được coi là yếu tố ảnh hưởng nhiều nhất đến việc phát triển KNHT cho TMG4-5 tuổi. Sự kết hợp giữa đồ dùng học tập với HGD STEAM trong môi trường mẫu giáo tạo điều kiện thuận lợi để trẻ em 4-5 tuổi phát triển KNHT. Qua việc làm việc cùng nhau trong các GD STEAM, trẻ học cách làm việc theo nhóm, giao tiếp hiệu quả và giải quyết vấn đề, các kỹ năng quan trọng cho phát triển xã hội và học tập. Tiếp đến là yếu tố “Khả năng tài chính” với điểm trung bình 3.32%- thứ bậc 2 cũng được coi là yếu tố ảnh hưởng lớn đến việc phát triển KNHT cho TMG 4-5 tuổi bởi khi có đủ khả năng về tài chính, trẻ sẽ được cung cấp đầy đủ đồ dùng, trang thiết bị, thuận tiện cho GV hơn trong việc chuẩn bị đồ dùng. Và yếu tố cuối cùng phải kể đến đó là “Khả năng thấu hiểu và đồng cảm với bạn bè” với điểm trung bình là 3.03% được xếp thứ bậc 3 trong nhận định của GV về các yếu tố khách quan nhằm GDKNHT thông qua HGD STEAM cho TMG 4 – 5 tuổi. Bởi lẽ nó thúc đẩy sự nhận biết, hiểu biết về tâm trạng, cảm xúc, và quan điểm của bạn bè. Khi trẻ phát triển khả năng này, trẻ trở nên tốt hơn trong việc tương tác, thảo luận, và làm việc cùng nhau trong các hoạt động, điều này cung cấp cơ hội cho trẻ rèn luyện KNHT và tạo ra môi trường học tập tích cực và trong đó có cách thức tổ chức của GV cũng đóng vai trò quan trọng. Đa số các GV cho rằng đồ dùng dạy học ảnh hưởng rất lớn đến hiệu quả của việc phát triển, điều kiện môi trường có nhưng ý tưởng đồ dùng không đáp ứng được thì cũng không hiện thực hóa được; bên cạnh đó tính tò mò, ham học hỏi của trẻ cũng ảnh hưởng không kém như chúng tôi đã biết hợp tác cần rất nhiều sự hòa đồng, nhẫn nại, biết cách giải quyết vấn đề mà trẻ ở độ tuổi này dù đã hình thành sự chú ý có chủ định nhưng vẫn dễ bị thu hút bởi các yếu tố khác điều này gây ảnh hưởng đến quá trình nhận thức cũng như khả năng hợp tác của trẻ; GV chỉ là người giữ vai trò truyền đạt, dẫn dắt còn quá trình nhận thức, ghi nhận biểu tượng chủ yếu vẫn là trẻ.

-Thực trạng biểu hiện KNHT thông qua HGD STEAM cho TMG 4 – 5 tuổi

Mức độ phát triển KNHT cho TMG 4 - 5 tuổi ở trường Mầm non Nam Trung Yên đều tập trung ở mức độ Trung bình chiếm 47.1% và số trẻ đạt mức độ Yếu còn cao chiếm 18.6%, mức độ Kém còn 8.5%. Qua quan sát, chúng tôi thấy rằng đa số trẻ còn thụ động, nhút nhát chưa thể hiện rõ là trẻ mong muốn được hợp tác.

TMG nhờ khi học về KNHT chủ yếu sẽ thông

qua hoạt động nhóm, hoạt động vui chơi. Điều mà trẻ bị hấp dẫn, trẻ được trải nghiệm sẽ là cơ sở để trẻ có được những kỹ năng cần thiết đặc biệt là KNHT. Trên thực tế, khi tổ chức TMG KNHT cho TMG 4-5 tuổi thông qua HGD STEAM ở trường MN thực hiện khảo sát thì GV nắm bắt được tâm lý của trẻ để lựa chọn nội dung, hình thức phù hợp, chưa tạo ra được nhiều cơ hội để trẻ trải nghiệm. Chính vì vậy, phần lớn trẻ ở trường Mầm non còn lúng túng trong phát triển KNHT thông qua HGD STEAM

3. Kết luận

Nhận thức của GV về GDKNHT thông qua HGD STEAM cho TMG 4-5 tuổi là khá tích cực. Đa số GV đều nhận thức được tầm quan trọng của việc GDKNHT cho trẻ ở lứa tuổi này. GV gặp nhiều khó khăn trong việc GDKNHT cho trẻ thông qua HGD STEAM, trong đó khó khăn lớn nhất là thiếu cơ sở vật chất phục vụ cho tổ chức hoạt động. GV đã sử dụng một số biện pháp nhằm phát triển KNHT cho trẻ thông qua HGD STEAM, trong đó biện pháp khuyến khích trẻ cùng nhau làm đồ chơi được sử dụng phổ biến nhất. Các yếu tố khách quan có ảnh hưởng đến phát triển KNHT cho trẻ thông qua HGD STEAM, trong đó đồ dùng học tập được coi là yếu tố ảnh hưởng nhiều nhất. Biểu hiện KNHT của TMG 4-5 tuổi thông qua HGD STEAM còn chưa cao, trong đó trẻ chỉ mới bắt đầu biết tiếp nhận nhiệm vụ, chưa biết phối hợp hỗ trợ khi thực hiện nhiệm vụ.

Để nâng cao chất lượng GDKNHT cho TMG 4-5 tuổi thông qua HGD STEAM, cần có những giải pháp sau: Tăng cường đầu tư CSVC, trang thiết bị phục vụ cho tổ chức HGD STEAM. Tổ chức các lớp bồi dưỡng, tập huấn cho GV về phương pháp GDKNHT cho trẻ thông qua HGD STEAM. Sưu tầm, thiết kế các đồ dùng, tài liệu dạy học phù hợp với HGD STEAM. Tăng cường phối hợp giữa nhà trường, gia đình và xã hội trong việc GDKNHT cho trẻ.

Tài liệu tham khảo

- 1.A.G. Covaliov. (1971). *Tâm lý học cá nhân*. Nhà xuất bản TMG.
- 2.Aminah Ayob. (2020). STEM-STEAM in early childhood education in Malaysia. *The Third International Conference of Child Research Network Asia (CRNA)*, 1–18.
- 3.Bình, N. T. (2007). *Giáo trình TMG kỹ năng sống*. Nhà xuất bản Đại học Sư phạm.
- 4.DeJarnette, N. K. (2018). Implementing STEAM in the Early Childhood Classroom. *European Journal of STEM Education*, 3(3), 1–9. <https://doi.org/10.20897/ejsteme/3878>