

Nghiên cứu một số phương pháp để tổ chức hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử ở trường phổ thông

Chu Thị Mai Hương

Email : chumaihuong@utb.edu.vn
Trường Đại học Tây Bắc
Đường Chu Văn An, thành phố Sơn La,
tỉnh Sơn La, Việt Nam

TÓM TẮT: *Đổi mới phương pháp dạy học theo hướng phát triển năng lực học sinh là một trong những yêu cầu quan trọng của Chương trình Giáo dục phổ thông năm 2018. Một trong những mục tiêu của chương trình là giúp học sinh phát triển tư duy và khả năng sáng tạo, rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức để giải quyết vấn đề trong thực tế. Bằng phương pháp nghiên cứu lí thuyết, phương pháp phỏng vấn, trao đổi với giáo viên, bài viết tập trung giải quyết các vấn đề sau: Tổng quan những nghiên cứu về các phương pháp dạy học theo định hướng giáo dục STEAM; Cách thức tổ chức hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử; Một số phương pháp dạy học được sử dụng để tổ chức hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử. Những nghiên cứu trong bài viết khẳng định việc sử dụng một số phương pháp dạy học sẽ nâng cao hiệu quả bài học, góp phần đổi mới phương pháp dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử ở trường phổ thông. Qua đó, nghiên cứu đề xuất cách thức sử dụng một số phương pháp dạy học hiện đại để tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử, đồng thời đưa ra khuyến nghị dành cho giáo viên khi sử dụng các phương pháp dạy học hiện đại để tối ưu hóa quá trình dạy học theo định hướng giáo dục STEAM ở các trường phổ thông hiện nay.*

TỪ KHÓA: Giáo dục STEAM, dạy học lịch sử, phương pháp dạy học, giáo dục phổ thông, chất lượng.

→ Nhận bài 09/6/2024 → Nhận bài đã chỉnh sửa 27/7/2024 → Duyệt đăng 10/8/2024.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12420212>

1. Đặt vấn đề

Toàn cầu hóa và hội nhập quốc tế, hội nhập khu vực trong lĩnh vực giáo dục đang diễn ra ngày càng sâu rộng, ngành Giáo dục đứng trước nhiều cơ hội và thách thức mới đòi hỏi các chiến lược, mục tiêu, chính sách, hệ thống quản trị lĩnh vực giáo dục phải thay đổi để thích ứng với bối cảnh hội nhập. Trong quá trình lãnh đạo đất nước, Đảng luôn quan tâm đến ngành Giáo dục, xác định giáo dục và đào tạo là quốc sách hàng đầu. Nghị quyết số 29 - NQ/TW đã nêu rõ: “Chuyển mạnh quá trình giáo dục từ chủ yếu trang bị kiến thức sang phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất người học. Học đi đôi với hành; lí luận gắn với thực tiễn...” với định hướng: “Đối với giáo dục phổ thông, tập trung phát triển trí tuệ, thể chất, hình thành phẩm chất, năng lực công dân, phát hiện bồi dưỡng năng khiếu, định hướng nghề nghiệp cho học sinh. Nâng cao chất lượng giáo dục toàn diện, chú trọng giáo dục lí tưởng, truyền thống đạo đức, lối sống, ngoại ngữ, tin học, năng lực và kỹ năng thực hành, vận dụng kiến thức vào thực tế” [1]. Thực hiện chủ trương của Đảng, Bộ Giáo dục và Đào tạo đã đưa ra Quan điểm xây dựng Chương trình Giáo

dục phổ thông: “Các hoạt động học tập của học sinh bao gồm các hoạt động khám phá vấn đề, hoạt động luyện tập và hoạt động thực hành (ứng dụng những điều kiện đã học để phát hiện và giải quyết vấn đề có thực trong đời sống) thực hiện sự hỗ trợ của thiết bị dạy học, đặc biệt là công cụ tin học và các hệ thống tự động hóa của kĩ thuật số” [2]. Hiện nay, việc áp dụng một số phương pháp dạy học tích cực, hiện đại để tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng phát triển năng lực học sinh ở trường phổ thông là một yêu cầu cấp bách, quan trọng. Hoạt động này không chỉ đáp ứng nhu cầu của học sinh mà còn là yêu cầu của xã hội. Một số phương pháp dạy học tích cực, hiện đại được sử dụng để tổ chức các hoạt động giáo dục theo định hướng STEAM đã giúp học sinh lĩnh hội kiến thức của nhiều môn học trong Chương trình Giáo dục phổ thông, trang bị những kỹ năng cần thiết để ứng phó và giải quyết những vấn đề trong thực tiễn.

Nghiên cứu này sẽ giải quyết các câu hỏi: Làm thế nào để dạy học lịch sử theo định hướng giáo dục STEAM? Những phương pháp nào hiệu quả để thực hiện các hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong

dạy học môn Lịch sử? Để trả lời những câu hỏi trên tôi sử dụng phương pháp nghiên cứu lí thuyết, phương pháp phỏng vấn, trao đổi với giáo viên phổ thông để đánh giá, điều chỉnh một số phương pháp dạy học khi tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Tổng quan những nghiên cứu về các phương pháp dạy học theo định hướng giáo dục STEAM

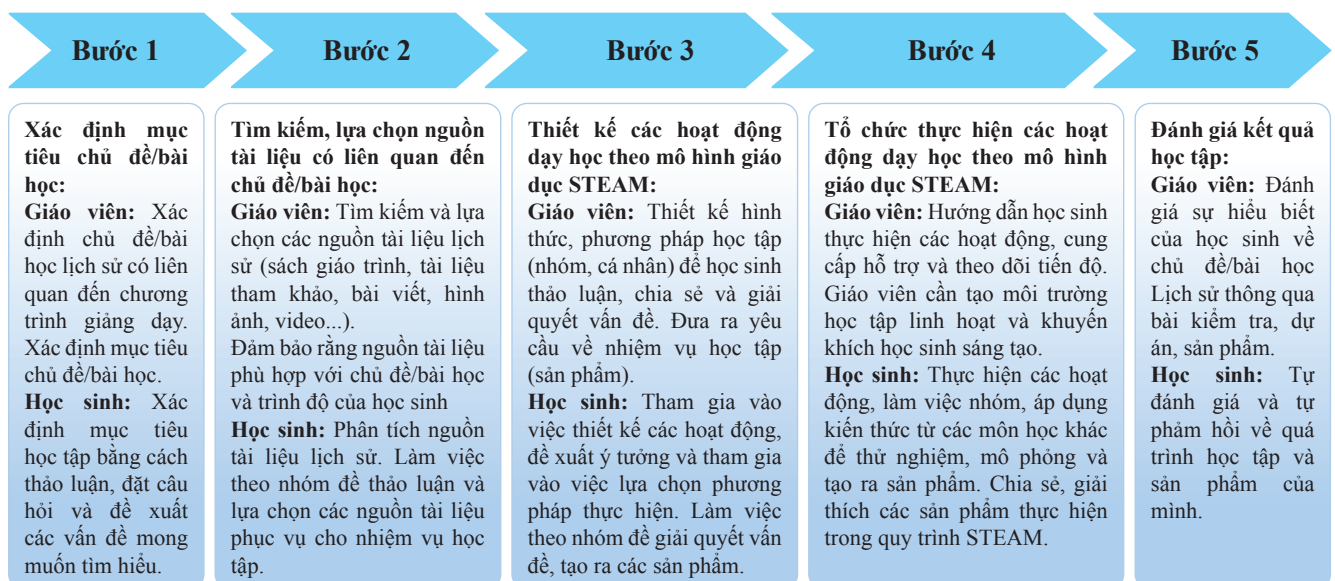
Giáo dục STEAM là vấn đề được các nhà giáo dục học thảo luận rộng rãi, nội dung các cuộc thảo luận nhằm làm rõ những lợi ích, thách thức và cách thức áp dụng giáo dục STEAM trong quá trình dạy học. Nghiên cứu của Bedewy cùng cộng sự về các phương pháp giáo dục dựa trên STEAM đã có những đóng góp về ý tưởng áp dụng thực hành STEAM nhằm nâng cao kĩ năng tư duy, sáng tạo và kĩ năng giải quyết vấn đề cho học sinh [3]. Dạy học STEAM, giáo viên sẽ luôn gặp những khó khăn trong việc tổ chức các hoạt động dạy học, cách thức giải quyết những khó khăn trong quá trình dạy học STEAM là nghiên cứu của nhóm tác giả Ramey cùng cộng sự [4]. Dạy học STEAM thông qua thiết kế là nghiên cứu của nhóm tác giả Thomas cùng cộng sự [5].

Nghiên cứu về đánh giá các hoạt động giáo dục được thiết kế theo mô hình 5E khẳng định việc học tập của học sinh cần được thực hiện thông qua các hoạt động học lí thuyết và hoạt động thực hành để học sinh đạt kết quả cao trong học tập [6]. Ảnh hưởng của giáo dục STEM dựa trên phương pháp 5E đã chỉ ra rằng, học sinh có khả năng giải quyết các vấn đề thực tế trong cuộc sống, đưa ra những ý tưởng sáng tạo và thúc đẩy việc học tập có kết quả [7]. Sử dụng các hình ảnh trực quan khi dạy học theo mô hình 5E để thu hút sự tham gia của học sinh vào

các nhiệm vụ học tập là nghiên cứu của [8]. Nghiên cứu tổng quan về dạy học dự án mang lại những kết quả tích cực về kĩ năng và thái độ đối với học sinh [9]. Nghiên cứu của nhóm tác giả Rotem Maor và cộng sự đã phát hiện mối quan hệ giữa siêu nhận thức tính sáng tạo và tư duy phê phán của học sinh sẽ phát triển trong môi trường học tập dự án [10]. Dạy học dự án là phương pháp tiếp cận hiệu quả để nâng cao động lực học tập, khả năng sáng tạo trong dạy học lịch sử là kết quả nghiên cứu của Ai - Jou Pan và cộng sự [11]. Để giúp học sinh chuyển từ trải nghiệm cụ thể sang khái niệm trừu tượng hóa trong tư duy thiết kế là nghiên cứu của Tu và cộng sự [12]. Chu trình dạy và học theo chủ nghĩa kiến tạo đã chỉ ra rằng, học sinh sẽ có tư duy độc lập và là người khám phá, thể hiện quan điểm cá nhân, đặt ra câu hỏi để hiểu, xây dựng lập luận, trao đổi ý tưởng và hợp tác với người khác nhằm giải quyết vấn đề chứ không phải là người thụ động tiếp nhận thông tin [13]. Nghiên cứu của nhóm tác giả Chu Thị Mai Hương, Nguyễn Thị Thanh Thúy đã làm rõ cơ sở lí luận về giáo dục STEAM, các bước dạy học chủ đề Lịch sử và Địa lí thông qua giáo dục STEAM, qua đó đề xuất cách thức tổ chức các hoạt động dạy học một chủ đề Lịch sử và Địa lí cho học sinh trung học cơ sở [14].

2.2. Cách thức tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử

Sơ đồ này không chỉ mô tả cụ thể các hoạt động của giáo viên và học sinh trong quá trình dạy học mà còn đưa ra những gợi ý cho việc lựa chọn các phương pháp dạy học phù hợp với định hướng giáo dục STEAM, phù hợp với mục tiêu, yêu cầu bộ môn Lịch sử, phù hợp với đối tượng và nguồn lực của các cơ sở giáo dục phổ thông hiện nay.



Hình 1: Sơ đồ về cách thức tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử

2.3. Một số phương pháp dạy học được sử dụng để tổ chức hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử

Phương pháp dạy học 5E (Engage, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate) được coi là một phương pháp dạy học bởi phương pháp này thúc đẩy quá trình học tập tích cực và hợp tác của học sinh thông qua việc tìm hiểu các sự kiện, hiện tượng lịch sử để rút ra kết luận. Phương pháp này được thực hiện qua các bước: Tham gia, Khám phá, Giải thích, Xây dựng và Đánh giá. Các hoạt động dạy học của giáo viên và học sinh theo phương pháp dạy học 5E được miêu tả cụ thể ở Bảng 1.

Phương pháp dạy học qua dự án, là một phương pháp dạy học tích cực, hiện đại, lấy học sinh làm trung tâm của quá trình dạy học. Vận dụng phương pháp dạy học qua dự án để tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử giúp học sinh biết, hiểu kiến thức có trong bài học/chủ đề Lịch sử và chủ động tham gia vào việc giải quyết các vấn đề lịch sử đã xảy ra trong quá khứ và đang diễn ra trong thực tế. Quá trình tổ chức các hoạt động dạy học của giáo viên và học sinh theo phương pháp dạy học qua dự án được cụ thể qua Bảng 2.

Phương pháp dạy học dựa trên thiết kế, là phương

Bảng 1: Hoạt động dạy và học của giáo viên, học sinh theo phương pháp dạy học 5E

Cách thức	Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Bước 1: Tham gia	Tạo sự quan tâm, chú ý và tò mò của học sinh bằng các câu hỏi tình huống, video, tranh ảnh... có liên quan đến bài học/chủ đề lịch sử. Giới thiệu nguồn tài liệu lịch sử liên quan đến chủ đề.	Tích cực lắng nghe, quan sát, trao đổi thảo luận, tranh biện, đặt câu hỏi và bày tỏ ý kiến cá nhân về chủ đề/bài học lịch sử.
Bước 2: Khám phá	Khuyến khích việc tìm hiểu, khám phá chủ đề/bài học lịch sử. Cung cấp, hướng dẫn học sinh lựa chọn, tìm kiếm các nguồn tài nguyên có liên quan đến bài học/chủ đề Lịch sử. Tổ chức học sinh khám phá kiến thức thông qua các hoạt động thực hành.	Phân tích các nguồn tài liệu. Tham gia vào các hoạt động thực hành, trải nghiệm. Quan sát, mô tả hoạt động học tập trong quá trình khám phá.
Bước 3: Giải thích	Giải thích khái niệm, thuật ngữ có trong bài/chủ đề Lịch sử. Trình bày, khái quát các nội dung chính có trong bài học/chủ đề. Khuyến khích học sinh trình bày ý kiến, nêu những phát hiện mới hoặc đưa ra những mong muốn, thắc mắc có liên quan đến nội dung bài học.	Thuyết trình, báo cáo và giải thích những phát hiện của bản thân về vấn đề đang giải quyết trong bài học/chủ đề Lịch sử để rút ra kết luận.
Bước 4: Xây dựng	Thiết kế các hoạt động học tập theo định hướng giáo dục STEAM thông qua việc tích hợp kiến thức các môn. Khuyến khích học sinh vận dụng kiến thức đã học để giải quyết vấn đề trong thực tế.	Vận dụng kiến thức đã học trong bài và kiến thức từ các môn vào giải quyết tình huống mới trong thực tế. Hoàn thiện sản phẩm (bài thuyết trình, dự án, video, poster...).
Bước 5: Đánh giá	Sử dụng công cụ đánh giá (câu hỏi, bài tập, tiêu chuẩn, tiêu chí, thang điểm...) để đánh giá mức độ đạt được về kiến thức, kĩ năng và sản phẩm của học sinh trong quá trình học tập.	Sử dụng công cụ (tiêu chí, bảng hỏi...) để tiến hành tự đánh giá và đánh giá chéo, đánh giá ngang hàng về mức độ đạt được về kiến thức, kĩ năng và sản phẩm của bản thân, nhóm trong quá trình học tập.

Bảng 2: Các hoạt động dạy học của giáo viên và học sinh theo phương pháp dạy học qua dự án

Cách thức	Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Bước 1: Xác định tên và mục tiêu dự án	Lựa chọn tên dự án có liên quan và phù hợp với nội dung bài học/chủ đề Lịch sử. Xác định mục tiêu dự án đảm bảo, phù hợp với nội dung bài học/chủ đề Lịch sử và có tính ứng dụng trong thực tế.	Thảo luận để lựa chọn tên, xác định mục tiêu dự án.
Bước 2: Lập kế hoạch thực hiện dự án	Hướng dẫn học sinh lập kế hoạch chi tiết cho dự án (mục tiêu, nội dung, quy trình thực hiện dự án, phân công nhiệm vụ, thời gian bắt đầu, kết thúc, lịch trình cho từng thành viên trong dự án). Hướng dẫn học sinh tìm nguồn tài nguyên, nguồn lực cần thiết để thực hiện dự án.	Lập kế hoạch chi tiết cho dự án, xác định công việc cụ thể và phân công nhiệm vụ cho thành viên. Lựa chọn phương pháp, phương tiện, công cụ phù hợp để thực hiện dự án. Nghiên cứu, thu thập các nguồn tài nguyên phục vụ cho dự án.
Bước 3: Thực hiện dự án	Kiểm tra, bổ sung, điều chỉnh kế hoạch dự án mà học sinh đã xây dựng. Tổ chức học sinh thực hiện dự án theo kế hoạch đã xây dựng.	Thực hiện dự án theo kế hoạch đã xây dựng: Tổ chức trao đổi, thảo luận và chia sẻ ý tưởng để điều chỉnh dự án. Đánh giá sơ bộ và mức độ hoàn thành công việc của từng thành viên.
Bước 4: Theo dõi tiến trình thực hiện dự án	Giám sát học sinh và đưa ra phản hồi nếu học sinh yêu cầu. Nhắc các mốc thời gian để hoàn thành dự án. Đánh giá sự tiến bộ của học sinh và đưa ra nhận xét. Giải quyết xung đột, khuyến khích sự tham gia tích cực và thúc đẩy sự hợp tác. Khuyến khích học sinh chia sẻ ý tưởng và hỗ trợ lẫn nhau để đem lại kết quả tốt nhất cho dự án.	Tạo sản phẩm hoặc thử nghiệm. Hoàn thiện sản phẩm (bài thuyết trình, mô hình hoặc tác phẩm nghệ thuật, phim tài liệu, tái hiện hiện vật lịch sử...).

Cách thức	Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Bước 5: Trình bày dự án	Tổ chức học sinh trình bày kết quả dự án trước lớp. Tổ chức học sinh/nhóm học sinh trao đổi, thảo luận để điều chỉnh, bổ sung các nội dung trong dự án.	Trình bày, chia sẻ kết quả đạt được của cá nhân/nhóm với bạn bè, giáo viên hoặc những người quan tâm trước lớp/trường.
Bước 6: Đánh giá và chia sẻ kết quả dự án	Xây dựng các tiêu chí đánh giá: Hướng dẫn học sinh sử dụng công cụ để đánh giá theo tiêu chí đã xây dựng. Đánh giá quá trình và đánh giá sản phẩm của học sinh trong quá trình thực hiện dự án. Hướng dẫn học sinh chia sẻ dự án.	Sử dụng công cụ để tự đánh giá và đánh giá chéo theo tiêu chí cho trước.

pháp dạy học tích cực, lấy học sinh làm trung tâm. Phương pháp này sử dụng tư duy thiết kế (Quá trình tư duy thiết kế: Xác định vấn đề; Lập kế hoạch giải quyết vấn đề; Trao đổi ý tưởng, lựa chọn giải pháp; Thử nghiệm, đánh giá và cải tiến; Triển khai) kết hợp với các hoạt động thực hành, trải nghiệm. Việc vận dụng phương pháp dạy học dựa trên thiết kế để tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng STEAM trong môn Lịch sử giúp học sinh phát triển tư duy phản biện, kiểm tra tính chính xác các sự kiện, hiện tượng lịch sử đã xảy ra trong quá khứ và mô phỏng các hiện vật lịch sử đúng như nó đã tồn tại. Các hoạt động dạy học của giáo viên và học sinh theo phương pháp dạy học dựa trên thiết kế được cụ thể qua Bảng 3.

Phương pháp dạy học theo chủ nghĩa kiến tạo, là phương pháp dạy học tích cực, lấy học sinh làm trung tâm. Quá trình này cho phép người học chủ động trong việc thiết kế quá trình hình thành kiến thức của bản thân

thông qua hoạt động học và hoạt động thực hành, trải nghiệm. Việc sử dụng phương pháp dạy học theo chủ nghĩa kiến tạo để tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử nhằm giúp học sinh chủ động tham gia vào quá trình nghiên cứu, khám phá và nhận thức về các sự kiện, hiện tượng hay vấn đề lịch sử mà còn phát triển tư duy sáng tạo trong việc tạo ra các mô hình hiện vật lịch sử để đánh giá tính chính xác, khoa học của các sự kiện, hiện tượng hay vấn đề lịch sử đã xảy ra trong quá khứ. Các hoạt động dạy học của giáo viên và học sinh trong phương pháp học tập theo chủ nghĩa kiến tạo được miêu tả cụ thể ở Bảng 4.

Như vậy, có thể thấy, các phương pháp trên đều là những phương pháp dạy học hiện đại, mang tính tích cực luôn lấy học sinh làm trung tâm trong quá trình dạy học. Mục tiêu của các phương pháp này là phát triển tư duy phản biện, sáng tạo và kỹ năng làm việc nhóm, kỹ

Bảng 3: Hoạt động của giáo viên và học sinh theo phương pháp dạy học dựa trên thiết kế

Cách thức	Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Bước 1: Xác định sự kiện/chủ đề Lịch sử cần khám phá	Lựa chọn sự kiện/chủ đề Lịch sử có trong chương trình để xây dựng tình huống thực tế cho học sinh khám phá.	Tìm hiểu sự kiện/chủ đề Lịch sử cần khám phá có liên quan đến bài học hoặc tình huống có thực trong thực tế.
Bước 2: Nghiên cứu, thu thập các thông tin có liên quan đến sự kiện/chủ đề Lịch sử	Hướng dẫn học sinh thu thập nguồn tài nguyên để phục vụ cho hoạt động nghiên cứu. Xác định mục tiêu của hoạt động nghiên cứu.	Tiến hành nghiên cứu, thu thập dữ liệu, thông tin.
Bước 3: Thảo luận, đề xuất ý tưởng, giải pháp	Chia nhóm học sinh để thực hiện nhiệm vụ học tập. Khuyến khích học sinh hợp tác, chia sẻ ý tưởng. Kích lệ học sinh đặt câu hỏi, tìm hiểu và hợp tác. Giải đáp thắc mắc cho học sinh trong quá trình tìm giải pháp cho các vấn đề.	Lập kế hoạch chi tiết, lên ý tưởng thiết kế sản phẩm, mô hình...
Bước 4: Thiết kế hoạt động thực hành, trải nghiệm	Thiết kế quy trình, nội dung, hình thức cho các hoạt động thực hành, trải nghiệm. Hướng dẫn học sinh thực hành để tạo sản phẩm (hiện vật lịch sử, video, poste, truyện tranh, thiết kế triển lãm...).	Thực hành để tạo ra sản phẩm đã thiết kế. Lập lại quy trình tạo ra sản phẩm.
Bước 5: Thực hiện các hoạt động thực hành, trải nghiệm	Khuyến khích học sinh lặp lại quy trình thực hành, trải nghiệm. Ghi chép lại quy trình tạo ra sản phẩm để điều chỉnh, bổ sung.	Kiểm tra, thử nghiệm các sản phẩm đã thiết kế: Đóng góp ý kiến để tinh chỉnh và cải tiến sản phẩm.
Bước 6: Đánh giá, hoàn thiện	Đánh giá quá trình thực hiện và đánh giá sản phẩm của học sinh. Đưa ra phản hồi để học sinh điều chỉnh, bổ sung.	Đánh giá sản phẩm sau khi thử nghiệm. Hoàn thiện sản phẩm.
Bước 7: Trình bày, chia sẻ	Tổ chức cho học sinh thuyết trình, báo cáo. Hướng dẫn học sinh chia sẻ về trải nghiệm trong hoạt động thực hành. Đánh giá nội dung, quy trình, chất lượng về các sản phẩm mà học sinh thiết kế.	Trình bày, chia sẻ sản phẩm trước lớp. Nhận phản hồi, nhận xét từ giáo viên và các thành viên trong lớp.

Bảng 4: Hoạt động dạy học của giáo viên và học sinh trong phương pháp học tập theo chủ nghĩa kiến tạo

Cách thức	Hoạt động của giáo viên	Hoạt động của học sinh
Bước 1: Nêu ý tưởng	Sử dụng câu hỏi hoặc tình huống thực tế để thu hút sự chú ý của học sinh vào bài học/chủ đề Lịch sử.	Động não, thảo luận nêu ý tưởng, giải pháp để đưa ra câu trả lời cho câu hỏi/tình huống mà giáo viên giao cho. Hoặc tự đặt câu hỏi cho vấn đề có liên quan đến bài học/chủ đề Lịch sử.
Bước 2: Khám phá	Khuyến khích học sinh nghiên cứu nguồn tài nguyên học tập để khám phá các sự kiện, hiện tượng hay nhân vật... có liên quan đến bài học/chủ đề Lịch sử.	Khám phá, nghiên cứu các nguồn tài nguyên (phim tư liệu, bài báo, tranh ảnh, nhật kí hoặc hiện vật lịch sử...) kết hợp với hoạt động trải nghiệm để phân tích, giải thích sự kiện, hiện tượng, nhân vật... có liên quan đến bài học/chủ đề Lịch sử.
Bước 3: Đề xuất	Hướng dẫn học sinh xây dựng luận chứng dựa trên bằng chứng lịch sử. Hướng dẫn học sinh cách sử dụng các thông tin, dữ liệu để diễn giải, phân tích, đánh giá các sự kiện lịch sử, hiện tượng, vấn đề lịch sử dựa những kiến thức mới vừa khám phá.	Thảo luận nhóm để đề xuất các ý tưởng, nêu giả thuyết hoặc đề xuất giải pháp dựa trên những khám phá của mỗi thành viên. Chia sẻ và nhận phản hồi.
Bước 4: Giải thích	Hỗ trợ học sinh liên hệ kiến thức đã học và những kiến thức mới trong bài học. Khuyến khích học sinh trình bày ý kiến, giải thích về các ý tưởng, giải pháp của bản thân cho những vấn đề vừa phát hiện.	Trình bày, báo cáo, giải thích về những ý tưởng, đề xuất, cách thức thực hiện thông qua mô hình, sản phẩm... nhận sự góp ý của các thành viên trong lớp và giáo viên.
Bước 5: Hành động	Tạo cơ hội cho học sinh áp dụng kiến thức mới có trong bài học lịch sử vào giải quyết vấn đề thực tế hoặc các tình huống giả định.	Sử dụng kiến thức vừa học và những kinh nghiệm trong quá trình thực hành để áp dụng vào thực tế như: Viết, vẽ, sáng tạo (tranh, ảnh, poster, làm phim, làm mô hình hiện vật lịch sử...) có liên quan đến bài học/chủ đề Lịch sử.

năng giải quyết vấn đề... Do đó, các phương pháp này đặt biệt chú trọng kết hợp hoạt động học lí thuyết với hoạt động thực hành, trải nghiệm của học sinh.

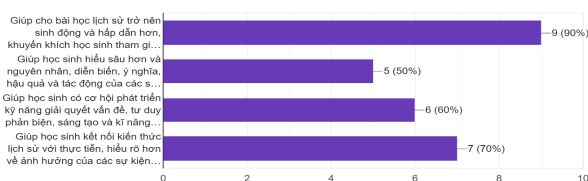
Kết quả khảo sát trực tuyến (Google Form) từ 10 giáo viên trực tiếp dạy học môn Lịch sử ở trường trung học phổ thông, môn Lịch sử và Địa lí ở trường trung học cơ sở trên địa bàn tỉnh Sơn La và Hà Nội cho thấy việc sử dụng các phương pháp trên khi tổ chức các hoạt động dạy học theo định hướng STEAM có nhiều ý nghĩa: Giúp bài học lịch sử trở nên sinh động và hấp dẫn hơn, khuyến khích học sinh tham gia tích cực thông qua các dự án, thí nghiệm và hoạt động thực hành (90%); Học sinh hiểu sâu hơn về nguyên nhân, diễn biến, ý nghĩa, hậu quả và tác động của các sự kiện lịch sử (50%); Học sinh có cơ hội phát triển kĩ năng giải quyết vấn đề, tư duy phản biện, sáng tạo và kĩ năng hợp tác và giao tiếp

(60%); Học sinh kết nối kiến thức lịch sử với thực tiễn, hiểu rõ hơn về ảnh hưởng của các sự kiện lịch sử trong khu vực và thế giới (70%) [15].

3. Kết luận

Nghiên cứu này góp phần hoàn thành mục tiêu, yêu cầu của Chương trình Giáo dục phổ thông 2018. Đồng thời, đây cũng là biện pháp để đổi mới phương pháp dạy học môn Lịch sử ở các trường phổ thông hiện nay. Tuy nhiên, để nâng cao hiệu quả của việc sử dụng các phương pháp dạy học hiện đại theo định hướng giáo dục STEAM trong môn Lịch sử, cần tổ chức các khóa đào tạo về giáo dục STEAM giúp giáo viên nâng cao mức độ hiểu biết, năng lực thiết kế và tổ chức dạy học. Giáo viên cần đa dạng các phương tiện dạy học (video, hình ảnh, mô hình...), đa dạng các hình thức tổ chức dạy học (dự án, tạo sản phẩm, triển lãm...), đa dạng sản phẩm từ hoạt động trải nghiệm (bài báo cáo, mô hình, video, tranh ảnh, sơ đồ...). Các cơ sở giáo dục cần đầu tư cơ sở vật chất, trang thiết bị (phòng học thông minh, phần mềm công nghệ ứng dụng trong giáo dục...) để học sinh thực hành, trải nghiệm. Nên khuyến khích việc xây dựng kế hoạch bài học có sự tích hợp kiến thức từ các môn học trong chương trình, xây dựng tình huống thực tế để học sinh áp dụng kiến thức đã học vào thực tế. Luôn xây dựng mối quan hệ đối tác với địa phương và doanh nghiệp nhằm tạo cơ hội cho học sinh học tập và trải nghiệm thực tế.

10. Theo thầy (cô), việc vận dụng mô hình STEAM trong dạy học lịch sử có ý nghĩa như thế nào? 10 câu trả lời



Hình 2: Kết quả khảo sát trực tuyến (Google Form) từ 10 giáo viên trực tiếp dạy học môn Lịch sử ở trường trung học phổ thông môn Lịch sử và Địa lí ở trường trung học cơ sở trên địa bàn tỉnh Sơn La và Hà Nội

Tài liệu tham khảo

- [1] Ban Chấp hành Trung ương, (04/11/2013), *Nghị quyết số 29-NQ/TW về Đổi mới căn bản, toàn diện giáo dục và đào tạo đáp ứng yêu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế*.
- [2] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2018), *Chương trình Giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể*.
- [3] Bedewy, S. E., & Lavicza, Z, (2023), *STEAM + X - Extending the transdisciplinary of STEAM -based educational approaches: A theoretical contribution*, Thinking Skills and Creativity, 48, 101299, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101299>.
- [4] Ramey, K. E., & Stevens, R, (2023), *Dilemmas experienced by teachers in adapted to the role of facilitator in the STEAM classroom*, Teaching and Teacher Education, 133, 104271, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104271>.
- [5] Thoma, R., Farassopoulos, N., & Lousta, C, (2023), *Teaching STEAM through universal design for learning in early years of primary education: Plugged-in and unplugged activities with emphasis on connectivism learning theory*, Teaching and Teacher Education, 132, 104210, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104210>.
- [6] Açışlı, S., Yalçın, S. A., & Turgut, Ü, (2011), *An evaluation of activities designed in accordance with the 5E model by would-be science teachers*, Procedia - Social and Behavioral Sciences, 15, 708–711. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.169>.
- [7] Eroğlu, S., & Bektaş, O, (2022), *The effect of 5E-based STEM education on academic achievement, scientific creativity, and views on the nature of science*, Learning and Individual Differences, 98, 102181. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2022.102181>.
- [8] Gillies, R. M., & Rafter, M, (2020), *Using visual, embodied, and language representations to teach the 5E instructional model of inquiry science*, Teaching and Teacher Education, 87, 102951, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102951>.
- [9] Saad, A., & Zainudin, S, (2022), *A review of Project-Based Learning (PBL) and Computational Thinking (CT) in teaching and learning*, Learning and Motivation, 78, 101802, <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2022.101802>.
- [10] Maor, R., Paz-Baruch, N., Grinshpan, N., Milman, A., Mevarech, Z., Levi, R., Shlomo, S., & Zion, M, (2023), *Relationships between metacognition, creativity, and critical thinking in self-reported teaching performances in project-based learning settings*, Thinking Skills and Creativity, 50, 101425, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101425>.
- [11] Pan, A.-J., Lai, C.-F., & Kuo, H.-C, (2023), *Investigating the impact of a possibility-thinking integrated project-based learning history course on high school students' creativity, learning motivation, and history knowledge*, Thinking Skills and Creativity, 47, 101214, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101214>.
- [12] Tu, J.-C., Lo, T.-Y., & Zhang, X.-Y, (2023), *Applying the ATDE-based model of teaching creativity to improvement of students' learning in a design practice course*, Thinking Skills and Creativity, 48, 101293, <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101293>.
- [13] Singer, F. M., & Moscovici, H, (2008), *Teaching and learning cycles in a constructivist approach to instruction*, Teaching and Teacher Education, 24(6), 1613–1634, <https://doi.org/10.1016/j.tate.2007.12.002>.
- [14] Chu Thị Mai Hương - Nguyễn Thị Thanh Thúy, (2023), *Tổ chức dạy học chủ đề Lịch sử và Địa lí cho học sinh ở trường trung học cơ sở thông qua giáo dục STEAM*, Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam, tập 19, số S2, tr.44-48.
- [15] <https://docs.google.com/forms/d/1Fz8RBkIMETJuad3YdVQmr95ymj5ZM91oq0oDrvNt0U/edit#responses>.

RESEARCH ON SOME METHODS TO ORGANIZE STEAM EDUCATION ORIENTED - TEACHING ACTIVITIES IN HISTORY AT SECONDARY SCHOOLS

Chu Thị Mai Hương

Email: chumaihuong@utb.edu.vn
Tay Bac University
Chu Van An street, Son La city,
Son La province, Vietnam

ABSTRACT: *Renewing teaching methods towards developing students' competencies is one of the crucial requirements of the 2018 General Education Curriculum. One of its goals is to develop their thinking and creativity and practice their skills to apply knowledge to solve real-world problems. By using theoretical research methods, interviews, and discussions with teachers, this study focuses on addressing the following issues: An overview of research on teaching methods toward STEAM education; Forms to organize teaching activities toward STEAM education in History; and Some teaching methods used to organize teaching activities toward STEAM education in History. The research results confirm that using certain teaching methods will enhance lesson effectiveness, contributing to the innovation of teaching methods toward STEAM education in History at secondary schools. Consequently, this study proposes ways to use several modern teaching methods to organize teaching activities toward STEAM education in History and offers recommendations for teachers to optimize the STEAM education-oriented teaching process in current secondary schools.*

KEYWORDS: STEAM education, teaching History, teaching methods, general education, quality.