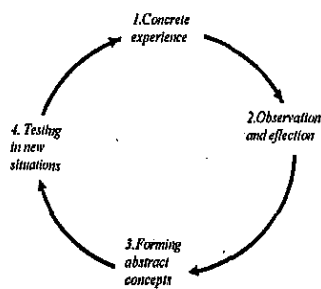


VẬN DỤNG MÔ HÌNH GIÁO DỤC TRẢI NGHIỆM (DAVID KOLB) TRONG DẠY HỌC Ở TIỂU HỌC

ThS. VÕ TRUNG MINH*

1. Mô hình giáo dục trải nghiệm (GDTN)

Tác giả David Kolb (1939), nhà lí luận giáo dục Hoa Kỳ đã đề xuất mô hình giáo dục trải nghiệm như sau:



Mô hình GDTN của Kolb

Chú thích mô hình: (1) Concrete experience - Kinh nghiệm; (2) Observation and reflection - Quan sát và phản hồi; (3) Forming abstract concepts - Hình thành khái niệm trừu tượng; (4) Testing in new situations - Thử nghiệm.

Mô hình trên có thể được phân tích:

Giai đoạn 1: Kinh nghiệm: Bản thân mỗi HS khi bắt đầu tham gia học tập trải nghiệm đều đã có kinh nghiệm thực tế tồn tại. Đó chính là những kiến thức, kĩ năng về chủ đề, nội dung cần học. Những kinh nghiệm này được tích lũy trong mỗi HS thông qua sự hiểu rõ, nắm rõ về sự vật, hiện tượng, một khái niệm nào đó mà HS đã được học, đã được tiếp xúc. Kinh nghiệm đó đã được lưu lại trong bản thân HS. Những kiến thức nhất định đã có về chủ đề, về nội dung cần học sẽ là những kinh nghiệm cho HS và chúng trở thành "nguyên liệu đầu vào" quan trọng của quá trình học tập. Khi bước vào giai đoạn 1, trong nhận thức mỗi HS bắt đầu xuất hiện sự mâu thuẫn, bất đồng giữa kiến thức đã có với nhiệm vụ được giao. Chính những mâu thuẫn, bất đồng trong kiến thức tạo ra những tình huống có vấn đề kích thích nhu cầu học tập ở mỗi HS.

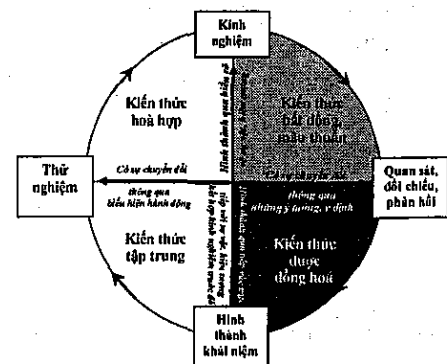
Giai đoạn 2: Quan sát, đối chiếu, phản hồi: HS trải nghiệm môi trường thực tế, tương tác trực tiếp môi trường học tập. Qua quan sát, đối chiếu các sự vật, hiện tượng, phân tích, đánh giá, đồng thời, huy động vốn kinh nghiệm đã có của bản thân để thực hiện nhiệm vụ được giao. Tự mình suy nghĩ về các sự vật, hiện tượng, hoặc trao đổi, tranh luận với các HS khác về tính đúng đắn, mức độ hợp lí hay không hợp lí, "có

gì đó không ổn", có quan điểm hay thực tế nào đi ngược lại với các kinh nghiệm đã có về sự vật, hiện tượng đó hay không. Giai đoạn này, trong mỗi bản thân HS xuất hiện những ý tưởng, dự định về sự vật, hiện tượng. Bước vào học tập ở giai đoạn 2, những kiến thức mâu thuẫn, bất đồng khi thực hiện nhiệm vụ học tập ở giai đoạn 1 sẽ được đồng hóa dần thành các ý định, ý tưởng cho việc thực hiện nhiệm vụ học tập.

Giai đoạn 3: Hình thành khái niệm: HS có sự hình thành khái niệm về sự vật, hiện tượng. Bước vào giai đoạn học tập này, kiến thức về sự vật, hiện tượng được hình thành tập trung trong mỗi HS rất rõ ràng. Mặc dù các kiến thức đó có thể đúng hoặc chưa đúng về sự vật, hiện tượng. Chính những kiến thức tập trung này là cơ sở để HS bước vào giai đoạn học tập tiếp theo.

Giai đoạn 4: Thử nghiệm tích cực: HS đã có một bản kết luận được đúc rút từ thực tiễn với các luận cứ và suy diễn liên kết chặt chẽ. Bản kết luận đó có thể coi như một giả thuyết đối với mỗi HS. Giả thuyết đó phải đưa vào thực tiễn để kiểm nghiệm. Qua hoạt động thử nghiệm thực tiễn, HS nhận định lại những giả thuyết đã đề ra. Bước vào giai đoạn học tập này, bản thân HS có sự chuyển đổi thông qua các hành động. Chính hoạt động thử nghiệm giúp HS điều chỉnh, sửa sai những gì mà các em có được. Đồng thời cũng chính thử nghiệm giúp HS nắm bắt khái niệm mới chắc chắn hơn và chuyển tải nó thành kinh nghiệm mới cho bản thân mình.

Với những phân tích trên, có thể biểu thị chu kì giáo dục trải nghiệm cùng với các cấu trúc của chu kì qua mô hình sau:



Chu kì và cấu trúc của học tập trải nghiệm

* Sở Giáo dục - Đào tạo Đà Nẵng

Chu kì học tập trải nghiệm diễn ra từ giai đoạn 1 đến giai đoạn 4 và bắt đầu trở lại ở giai đoạn 1 tạo thành một vòng tròn khép kín. Quá trình học luôn là tiếp diễn một cách liên tục và nhịp nhàng trên cơ sở những thành tựu, kết quả đã thu được.

2. Vận dụng mô hình giáo dục trải nghiệm trong DH ở tiểu học

Để áp dụng GDTN vào DH ở tiểu học, GV cần tiến hành theo trình tự 6 bước cơ bản như sau:

Bước 1. Giới thiệu hoạt động trải nghiệm

Trong bước này, GV giới thiệu hoạt động trải nghiệm dựa trên các gợi ý sau: - Kết nối giữa kiến thức bài học và kinh nghiệm, vốn sống để giới thiệu những gì HS sắp được trải nghiệm tìm hiểu; - GV tìm hiểu những phát sinh ý tưởng về nội dung trải nghiệm sắp diễn ra, những quan niệm sai lầm về nội dung mà HS sắp tìm hiểu để giới thiệu hoạt động trải nghiệm; - GV xem lại những gì đã học trong bài học trước, sau đó giới thiệu nội dung cần thiết cho hoạt động tiếp nối sắp trải nghiệm; - GV sử dụng dạy các video clip, phần mềm trình bày, phần mềm giảng dạy, các bài báo, máy chiếu, mô hình,... để thay cho lời giới thiệu nội dung sắp tìm hiểu qua hoạt động trải nghiệm; - GV giao nhiệm vụ và mô tả hoạt động của nhóm học tập (nếu có), giới thiệu hoạt động toàn bộ của lớp và của cá nhân; việc giao nhiệm vụ có thể tại thời điểm sắp diễn ra hoạt động trải nghiệm hoặc GV cũng có thể giao nhiệm vụ để HS về nhà trải nghiệm ở gia đình, ngoài xã hội.

Bước 2. Thực hành trải nghiệm thực tiễn để có kinh nghiệm: - HS tiếp nhận nhiệm vụ được giao, thực hiện nhiệm vụ độc lập theo nhóm, cá nhân có ít hoặc không có sự giúp đỡ từ người điều hành giáo viên; - Trong khi trải nghiệm thực tiễn thực hiện nhiệm vụ, các sản phẩm, kết quả thu được có thể là do kinh nghiệm của cá nhân hoặc của nhóm và các kinh nghiệm này đều liên quan đến nội dung bài học, nội dung hoạt động được giao; - Nhiều khả năng HS sẽ không quen với lần đầu tiên tham gia hoạt động trải nghiệm thực tiễn, dễ bị chi phối, mất tập trung vào hoạt động được giao làm ảnh hưởng đến thời gian tổ chức hoạt động trải nghiệm. Khi tổ chức trải nghiệm thực tiễn có thể là "khó chịu" cho một số HS do các em không quen học tập với môi trường thực tiễn, ngỡ trước thực tiễn do không được tiếp xúc; - GV phải là người bao quát lớp, kịp thời điều chỉnh, hướng các em vào hoạt động học tập, giúp đỡ các em có khó khăn, chưa quen với môi trường học tập thực tiễn thông qua việc nhắc nhở nhiệm vụ, hỗ trợ hoạt động tìm hiểu, hướng dẫn tìm hiểu.

Bước 3. Chia sẻ "Những gì đã xảy ra" về kinh

nhệm có được: - Cá nhân hoặc nhóm "niêm yết" công khai, chia sẻ các kết quả, các cảm giác thu được trong trải nghiệm thực tiễn; - Tất cả HS tham gia đều trình bày, nói về kinh nghiệm của mình thu được qua trải nghiệm; thảo luận về cảm xúc được tạo ra bởi kinh nghiệm; - GV hãy để cho nhóm (hoặc cá nhân) nói chuyện, trình bày tự do và ghi nhận những ý tưởng mà HS tạo ra; - Những câu hỏi giúp HS chia sẻ, trình bày: + Bạn đã làm gì?; + Những gì đã xảy ra?; + Những gì bạn đã làm, nhìn thấy, cảm thấy, nghe thấy, hương vị?; + Những gì là khó khăn nhất? Dễ dàng nhất?

Bước 4. Phân tích, xử lí những kinh nghiệm thu được: - HS thảo luận, phân tích, phản ánh, xem xét các kinh nghiệm; thảo luận về cách đã thực hiện để thu được các kinh nghiệm; thảo luận về các chủ đề, vấn đề được đưa ra bởi kinh nghiệm; thảo luận về các vấn đề đã được giải quyết; thảo luận về kinh nghiệm cá nhân của các thành viên hoặc của các nhóm; - GV khuyến khích các nhóm tìm kiếm các chủ đề định kì (nếu có chủ đề định kì); - Những câu hỏi định hướng khi phân tích, xử lí: + Trong những vấn đề thu được, vấn đề nào thường xảy ra nhiều hơn?; + Những kinh nghiệm thu được có giống như những kinh nghiệm bạn đã có?

Bước 5. Khái quát hóa kinh nghiệm từ thế giới thực: - HS kết nối kinh nghiệm với những gì xảy ra trong thực tiễn để tìm xu hướng chung hoặc những chân lí phổ biến trong kinh nghiệm thu được; xác định những nguyên tắc, quy luật nổi lên, những vấn đề cốt lõi, trọng điểm HS nắm bắt được qua học tập; - GV cần định hướng để HS xác định đúng vấn đề, đúng quy luật một cách chính xác (nếu HS xác định chưa chính xác, chưa logic); - Những câu hỏi giúp khái quát hóa kinh nghiệm: + Bạn đã học được gì cho bản thân qua các hoạt động này?; + Tại sao những gì bạn tiếp xúc, nắm bắt được lại quan trọng trong cuộc sống hàng ngày của bạn?; + Làm thế nào để áp dụng những gì bạn đã học vào cuộc sống của bạn?

Bước 6. Ứng dụng, kiểm nghiệm: - HS áp dụng những gì đã học vào một tình huống tương tự hoặc khác nhau; tìm hiểu, thực hành từ những kinh nghiệm đã có được; thảo luận về cách học tập mới có thể được áp dụng cho các tình huống khác; thảo luận về các vấn đề đặt ra có thể hữu ích trong tương lai; thảo luận về hành vi hiệu quả hơn có thể phát triển từ những bài học mới; - GV trợ giúp mỗi cá nhân để HS cảm thấy một cảm giác sở hữu những gì đã học; - Những câu hỏi về việc áp dụng các kinh nghiệm: + Làm thế nào bạn có thể áp dụng những gì bạn đã học được mọi tình huống mới?; + Bạn sẽ hành động khác trước đây

như thế nào trong tương lai?; + Làm thế nào bạn có thể áp dụng kiến thức, kĩ năng học được vào cuộc sống thông qua thực hành này trong tương lai?

3. Xây dựng hoạt động trải nghiệm minh họa

- Tên hoạt động: *Tìm hiểu thực vật quanh em* (dành cho lớp 4-5).

- Mục tiêu hoạt động: + HS tìm hiểu thực trạng điều kiện sống của thực vật trong vườn trường và sân trường (nếu khu vực trung tâm trường không có vườn thì có thể tiến hành tại công viên); + HS lập được danh sách liệt kê cây nào tươi tốt, cây nào có nguy cơ phát triển yếu, chậm phát triển hoặc nguy cơ sẽ chết; + HS đề xuất được giải pháp có hiệu quả để bảo vệ cây tươi tốt và chăm sóc, phục hồi cây có nguy cơ phát triển yếu, chậm phát triển hoặc nguy cơ sẽ chết.

- Thời gian thực hiện hoạt động: 60 phút (ngoài giờ lên lớp).

- Hình thức: + HS tham gia theo nhóm nhỏ (5-7 HS), tổ chức cho các em trải nghiệm môi trường trong vườn trường và sân trường để thấy được thực trạng của thực vật đang sinh sống; + Hướng dẫn các em yêu cầu của phiếu học tập để các nhóm thu thập nội dung; + Tổ chức thảo luận giữa các nhóm về kết quả thu được và cùng HS đưa ra giải pháp làm cho thực vật phát triển tốt.

- Chuẩn bị: + Giáo viên: Khảo sát địa điểm học tập; chuẩn bị phiếu học tập; + HS: Chuẩn bị giấy, bút; trang phục tham gia hoạt động tại vườn trường.

Phiếu học tập số 1: Thực trạng các điều kiện sống của thực vật trong vườn trường

Tên cây	Các điều kiện sống			
	Ánh sáng	Đất, chất khoáng	Nước	Không khí
.....				
.....				

Phiếu học tập số 2: Thực trạng sự phát triển của thực vật trong vườn trường

Tên cây	Vấn đề phát triển	Nguyên nhân	Biện pháp

Phiếu học tập số 3: Theo dõi sự phát triển của thực vật trong vườn trường khi tiến hành các biện pháp chăm sóc

..... (tên cây)	Các biện pháp đã thực hiện	Những thay đổi của cây	Kết quả sau 4 tuần chăm sóc
Tuần 1			
Tuần 2			
Tuần 3			
Tuần 4			

- Các bước tiến hành:

+ Bước 1: Chia lớp thành các nhóm nhỏ (mỗi nhóm 5-7 HS), phân công địa điểm và phát cho mỗi nhóm phiếu điều tra số 1. GV hướng dẫn các nhóm làm việc với phiếu số 1 trong vòng 10 phút.

+ Bước 2: Yêu cầu đại diện các nhóm trình bày kết quả của nhóm mình và trưng bày phiếu điều tra để các nhóm khác có thể tham khảo, nhận xét.

+ Bước 3: Các nhóm làm việc với phiếu số 2 trong vòng 20 phút. Sau đó, GV yêu cầu các nhóm trình bày kết quả thảo luận và lên bảng tổng hợp.

+ Bước 4: Hướng dẫn các nhóm thảo luận, bổ sung cho nhau về kết quả thu được và cho biết các biện pháp nhằm giúp cây phát triển tốt có hợp lí không, có mang lại hiệu quả không?

+ Bước 5: Các nhóm tự đánh giá kết quả trải nghiệm để rút ra kinh nghiệm: các điều kiện để cây phát triển tốt; những việc các em có thể làm để giúp cây phát triển tốt.

+ Bước 6: GV yêu cầu nhóm chọn ra 1 cây chưa phát triển tốt để chăm sóc, theo dõi sự phát triển và ghi vào phiếu số 3. Sau 1 tháng, tổ chức chia sẻ kinh nghiệm và báo cáo kết quả chăm sóc cho cả lớp.

- Gợi ý cho người sử dụng:

+ GV nên chọn đối tượng là HS lớp 4, 5. Tổng phụ trách Đội có thể giao cho các chi Đội trong trường nhiệm vụ theo dõi chăm sóc cây ở vườn hoa, bồn hoa vào báo cáo kết quả khi áp dụng các biện pháp chăm sóc trên bản tin của Đội.

+ Có thể gợi ý cho các em thực hiện đối với cây trồng ở sân nhà, vườn nhà. □

Tài liệu tham khảo

1. Nguyễn Hữu Hợp - Nguyễn Dục Quang. *Công tác giáo dục ngoài giờ lên lớp ở trường tiểu học*. NXB Đại học sư phạm, H.1995.
2. David A. Kolb. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice Hall PTR, 2011.

SUMMARY

Experiential learning is the opportunity for students to learn in an authentic environment with hands on activities. Through these personal experiences, students learn to problem solve and use critical thinking skills based on students' real life situations. Accessing prior knowledge allows the learning to build sequentially. Through reflection, students process and generalize so they can apply to a multitude of new learning conditions. To apply experiential learning in the elementary classroom six steps are followed. The teacher introduces hand on activities, practice activities, reflecting and sharing with other students, analyzing process for modification, generalizing from the real world experience and application for future authentic teaching situations.