

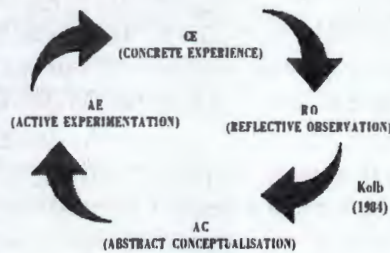
VẬN DỤNG MÔ HÌNH GIÁO DỤC TRẢI NGHIỆM CỦA DAVID A. KOLB VÀO DẠY HỌC MÔN TỰ NHIÊN VÀ XÃ HỘI Ở TIỂU HỌC

ThS. VŨ THỊ NGỌC UYÊN*

Giao dục trải nghiệm (GDTN) là quá trình học tập qua kinh nghiệm dựa trên các hoạt động có hướng dẫn, trong đó đề cao kinh nghiệm chủ quan của người học (1). GDTN thường đối lập với hình thức giáo dục truyền thống. Trong giáo dục truyền thống, giáo viên (GV) thường chỉ truyền đạt thông tin và kiến thức cho học sinh (HS) theo kiểu một chiều; ngược lại, ở GDTN, GV đóng vai trò là người hướng dẫn, thúc đẩy việc cho HS trực tiếp trải nghiệm, đảm bảo quá trình học tập và lĩnh hội kiến thức của HS một cách chủ động, có ý nghĩa và lâu dài.

1. Mô hình GDTN của David A. Kolb

Đó là mô hình GDTN được biết đến khá rộng rãi trên thế giới, là chu trình tuần hoàn hình xoắn ốc gồm 4 giai đoạn; trong đó, kết quả của các hoạt động phản hồi và hình thành khái niệm là người học thử nghiệm và điều chỉnh các khái niệm mới thông qua kinh nghiệm vốn có. Mô hình đó được mô tả bằng sơ đồ bên (2):



Giai đoạn 1 - Trải nghiệm cụ thể (Concrete Experience). Giai đoạn này hướng người học sẵn sàng cho trải nghiệm mới thông qua việc thực hiện những hoạt động, tình huống cụ thể và thực tế. Người học dựa vào những kiến thức, kĩ năng sẵn có của mình về nội dung cần học để thực hiện tình huống trên. Nó như nguyên liệu đầu vào, là điều kiện cần của trải nghiệm. Sự trải nghiệm ở đây có chất lượng cao hay thấp phụ thuộc vào mức độ tham gia của người học, vào chất lượng của tình huống cụ thể, thực tế để người học trải nghiệm.

Giai đoạn 2 - Quan sát và phản hồi (reflective observation). Người học quan sát, phân tích, đánh giá các kinh nghiệm đã có, tự mình phán xét về kinh nghiệm đó và liên hệ với thực tế. Người học xem xét, nghiên cứu từ trải nghiệm ở giai đoạn trước, qua nhiều cách tiếp cận để có được các thông tin dữ liệu cũng

như cảm xúc, cảm giác; tìm nguyên nhân, bản chất vấn đề và mối quan hệ. Như vậy, ở giai đoạn này, tiến trình suy nghĩ của người học đi theo cấp độ từ thấp (ghi nhận thông tin) đến cao (tìm hiểu nguyên nhân, mối quan hệ) và được cụ thể hóa qua việc trả các câu hỏi như: Người học đã làm những gì? Những gì đã xảy ra? Người học cảm nhận như thế nào? Điều khó khăn hay dễ dàng nhất là gì? Tại sao như vậy? Nguyên nhân? Cần làm khác cho lần sau như thế nào?

Giai đoạn 3: Hình thành khái niệm (Abstract conceptualisation) là giai đoạn người học dựa trên cơ sở lấy kết quả phân tích, đánh giá kinh nghiệm ở giai đoạn 2 để tổng hợp, tự phát hiện các kiến thức mới.

Giai đoạn 4: Thử nghiệm chủ động (Active Experimentation). Đây là giai đoạn kiểm nghiệm thực tiễn các kiến thức đã được hình thành ở giai đoạn 3 thông qua các tình huống mới có vấn đề và gắn với thực tiễn.

Nếu coi giai đoạn 1 là điều kiện cần của GDTN thì 3 giai đoạn cuối là điều kiện đủ của chu trình học tập này.

Như vậy, chu trình GDTN của David A. Kolb là xâu chuỗi logic của 4 giai đoạn. Kết quả của giai đoạn trước là khởi đầu, điểm tựa của giai đoạn sau. Kiến thức, kinh nghiệm mới hình thành được đưa vào kiểm nghiệm trong tình huống mới và nó lại trở thành kinh nghiệm có sẵn, kinh nghiệm cụ thể và là khởi đầu của một chu trình GDTN mới. Theo David. A. Kolb, người học có thể tiếp cận tại bất kì giai đoạn nào trong 4 giai đoạn của chu trình GDTN, tuy nhiên nên bắt đầu quy trình học tập bằng một kinh nghiệm cụ thể.

2. GDTN và việc dạy học môn Tự nhiên và Xã hội (TN - XH) ở tiểu học

GDTN phù hợp với việc học tập môn TN-XH của HS, đồng thời là cơ sở để GV cải tiến phương pháp dạy học môn học này nhằm nâng cao chất lượng dạy học môn TN-XH ở tiểu học, vì:

1) Nếu GDTN đề cao kinh nghiệm sẵn có của người học, kinh nghiệm đó như là nguyên liệu đầu vào

* Trường Cao đẳng Hải Dương

của chu trình GDTN, giúp người học giải quyết những vấn đề cần lĩnh hội, là công cụ đi tìm và hình thành kinh nghiệm mới, thì ***môn TN-XH ở tiểu học là một môn học mà HS có nhiều vốn kiến thức, kinh nghiệm nhất*** so với các môn học còn lại. Bởi vì, đối tượng học tập của môn TN-XH chính là những sự vật, hiện tượng và các mối quan hệ giữa chúng trong môi trường xung quanh là những sự vật hiện tượng cụ thể. Khác với môn học khác, các sự vật, hiện tượng cụ thể của môi trường xung quanh chỉ là đối tượng trung gian, là phương tiện, công cụ để qua đó HS lĩnh hội những kiến thức và kĩ năng của môn học; còn đối với môn TN-XH, các sự vật, hiện tượng và mối quan hệ giữa chúng chính là đối tượng học tập trực tiếp. Đối tượng học tập môn học này rất gần gũi với HS, các em đã được nghe, được nhìn, thậm chí được tiếp xúc trực tiếp bằng các giác quan của mình trước khi đến trường (3).

2) GDTN là một chu trình tuần hoàn hình xoắn ốc, kinh nghiệm đã có là tiền đề hình thành kinh nghiệm mới thông qua quan sát, phản hồi, hình thành khái niệm và thử nghiệm. Kinh nghiệm mới sau khi được hình thành lại là điểm xuất phát của một chu trình GDTN mới. Đặc điểm này ***phù hợp với đặc điểm chương trình môn TN-XH được xây dựng theo quan điểm đồng tâm hình xoắn ốc***. Nội dung học tập của môn học này được sắp xếp từ gần đến xa, từ dễ đến khó, từ đơn giản đến phức tạp, và phát triển dần qua các lớp (3). Đặc điểm này làm cho nội dung của môn học càng trở lên gần gũi với HS, nội dung kiến thức HS đã biết, đã được học luôn là cơ sở cho việc hình thành kiến thức mới và như vậy phù hợp với mô hình GDTN.

3) GDTN luôn khuyến khích HS sử dụng nhiều giác quan (như nghe, nhìn)... để cảm nhận và có xúc cảm với các sự vật, hiện tượng xung quanh. Đặc điểm này rất ***phù hợp với đặc điểm nhận thức của HS tiểu học***, nhất là HS từ lớp 1 đến lớp 3. Cụ thể là tri giác mang tính đại thể và thường gắn với hành động, với hoạt động thực tiễn. Tri giác về không gian, thời gian của học sinh ở giai đoạn này còn hạn chế, còn tư duy mang tính cụ thể và trực quan (4). Vì vậy, để hình thành kinh nghiệm (kiến thức) mới và để HS có sự chú ý, ghi nhớ nhanh và ghi nhớ bền vững kiến thức đó, cần cho HS sử dụng các giác quan của mình để khai thác thông tin qua kênh hình, kênh tiếng, hay tiếp xúc trực tiếp. Hơn nữa môn TN-XH đòi hỏi HS tìm hiểu các sự vật, hiện tượng xung quanh, nên phương tiện tiếp cận, khai thác thông tin chủ yếu là các giác quan; vì vậy quan sát là phương pháp dạy học đặc trưng của môn học này.

4) GDTN có thể được bắt đầu ở bất kì giai đoạn nào trong 4 giai đoạn của chu kì, là cơ sở để GV thiết

kế bài dạy một cách linh hoạt, phong phú giúp HS hứng thú học tập. Vì tùy thuộc vào vốn kiến thức, kinh nghiệm có sẵn của HS nhiều hay ít về từng chủ đề của môn TN-XH mà GV thiết kế các hoạt động sao cho phù hợp, vừa sức với HS, phù hợp với việc bắt đầu từ giai đoạn nào của GDTN.

3. Vận dụng mô hình GDTN của David A. Kolb vào dạy học môn TN-XH ở tiểu học - Bài 32. Làng quê và đô thị (TN-XH 3)

1) ***Giai đoạn trải nghiệm***: HS tự khai thác vốn kiến thức sẵn có về nội dung học tập là nguyên liệu đầu vào quan trọng để tìm hiểu bài mới. Giai đoạn này, GV hướng HS sẵn sàng cho trải nghiệm mới thông qua việc xây dựng và tổ chức cho HS thực hiện những hoạt động, tình huống cụ thể, thực tế. Mỗi HS có vốn kiến thức, kinh nghiệm khác nhau để giải quyết tình huống. Vì vậy trong dạy học, GV cần tìm hiểu, dự đoán, biết được vốn kiến thức sẵn có của HS về môn TN-XH, mức độ kiến thức kinh nghiệm tích lũy của từng HS có liên quan đến nội dung bài học để thiết kế tình huống vừa sức cho HS trải nghiệm.

Ví dụ: Để HS trải nghiệm, khai thác vốn kiến thức có sẵn, GV chia lớp thành các nhóm từ 4 đến 6 HS. Chia mỗi nhóm một bức tranh, ảnh ở trang 62, 63 trong TN-XH 3 và giao nhiệm vụ cho HS: Hãy quan sát và ghi lại vào phiếu học tập đặc điểm của làng quê, đô thị, nghề nghiệp của người dân ở nơi đây thường làm.

HS thực hiện nhiệm vụ được giao theo nhóm: quan sát tranh ảnh bằng các giác quan, tìm kiếm vốn kiến thức sẵn có của mình. HS điền đầy đủ nội dung phiếu học tập. Trong quá trình các nhóm thực hiện nhiệm vụ, GV là người bao quát lớp học, hỗ trợ các nhóm gặp khó khăn, chậm, yếu.

2) ***Giai đoạn quan sát phản hồi***: HS thông báo kết quả trải nghiệm ở giai đoạn 1, đó là phản ứng và những phát hiện ra cách giải quyết, thực hiện nhiệm vụ được giao.

Ở giai đoạn này, GV khuyến khích động viên HS tự tin, hào hứng đưa ra kết quả giải quyết vấn đề được giao. HS thảo luận, nhận xét, phản hồi với nhau về kết quả thông báo của cá nhân HS hay của tập thể nhóm, để xem xét, nhìn nhận, đánh giá khách quan một cách có hệ thống cách giải quyết vấn đề, thực hiện nhiệm vụ, những kết quả đúng, những kết quả sai, giải thích dựa trên kinh nghiệm kiến thức vốn có của HS để phát hiện ra kiến thức mới.

Ở đây, GV có vai trò là người trọng tài, giúp HS phân tích, đánh giá đúng đắn để tìm ra tiền đề, điểm tựa phát hiện ra kiến thức mới, trên cơ sở xây dựng những câu hỏi gợi mở.

Ví dụ: GV tổ chức cho HS học tập cả lớp thông báo kết quả trải nghiệm: + Tổ chức cho các nhóm

phản hồi kết quả của nhau: mỗi nhóm cử đại diện trình bày kết quả vừa trình bày và chỉ vào tranh hoạt động của nhóm mình, trình bày nội dung phiếu học tập về đặc điểm của làng quê và đô thị trong bức tranh; + GV khuyến khích động viên các nhóm báo cáo kết quả làm việc theo nhóm một cách sôi nổi.

Sau khi các nhóm trình bày nội dung phiếu học tập của nhóm mình, bản thân mỗi HS trong nhóm và các nhóm khác dựa vào kiến thức, kinh nghiệm của mình để phân tích, phản hồi, bổ sung thêm vào nội dung của các nhóm đã trình bày.

GV cần dựa vào vốn kinh nghiệm của HS, có thể sử dụng những câu hỏi để HS các nhóm quan sát, phát hiện ra những nội dung còn thiếu và sai, hướng dẫn các nhóm nhận xét chéo cho nhau.

3) Giai đoạn hình thành khái niệm, là bước rất quan trọng bởi đó là bước chuyển đổi các kinh nghiệm ban đầu (giai đoạn 1) thành tri thức mới cần lĩnh hội và kinh nghiệm được nâng cấp, được diễn ra như sau:

Dựa trên kết quả đã phân tích, phản hồi ở giai đoạn 2, HS tổng hợp lại từng trường hợp, phát hiện ra những đại diện chung nhất của sự vật, hiện tượng đơn lẻ của TN-XH và khái quát hoá, đúc rút thành bài học, khái niệm, quy tắc, quy luật hình thành lí thuyết mới. Kiến thức mới đó lĩnh hội được nó lại trở thành kinh nghiệm, vốn kiến thức sẵn có.

Trong giai đoạn này, GV là người dẫn dắt để HS tự phát hiện ra kiến thức mới (khái niệm, quy tắc, quy luật...).

Ví dụ: Sau khi HS có kết quả hoạt động ở giai đoạn 2, GV đưa phiếu học tập gợi ý để HS so sánh phân biệt được những đặc điểm, phong cảnh nhà cửa, đường sá, nghề nghiệp của làng quê và đô thị.

- GV gợi mở, giúp HS tự phát hiện ra những đặc điểm chung nhất, khái quát nhất về làng quê và đô thị: Ở làng quê, nhà ở ít và thấp, xung quanh nhà ở thường có vườn cây, ao chuôm, chuồng trại...đường sá nhỏ bé, ít người và xe cộ đi lại, ít nhà máy, ít xí nghiệp không khí thường trong lành. Người dân ở làng quê thường sống bằng nghề trồng trọt, chài lưới, chăn nuôi và một số nghề thủ công. Ở đô thị, nhà ở tập trung san sát, dân cư đông đúc, đường phố có nhiều người và xe cộ qua lại, có nhiều cơ quan xí nghiệp, nhà máy,... không khí thường ngột ngạt, hay bị ô nhiễm. Người dân ở đô thị thường đi làm trong các công sở, nhà máy, xí nghiệp, cửa hàng...

4) Giai đoạn thử nghiệm tích cực, người học vận dụng kiến thức mới vừa học được (khái niệm, quy tắc, quy luật...) để giải quyết những vấn đề trong tình huống mới, những tình huống gắn với cuộc sống thực tiễn của HS.

Ở giai đoạn này, GV cần xây dựng những tình huống gắn với thực tiễn và có vấn đề. Để giải quyết được tình huống, HS phải dựa vào kiến thức vừa lĩnh hội ở giai đoạn 4. Hoặc ở mức độ cao hơn, HS vận dụng những kiến thức đã học để tạo ra tình huống cho cá nhân HS khác hoặc nhóm khác giải quyết.

Ví dụ: GV tổ chức cho HS thử nghiệm vận dụng như sau: - Phát cho mỗi nhóm một bức tranh (tranh GV và HS sưu tầm), yêu cầu các nhóm giới thiệu đặc điểm đặc trưng, nghề nghiệp trong bức tranh và cho biết tranh đó là tranh làng quê hay tranh đô thị. Thông qua hoạt động đó, HS kiểm nghiệm lại kết luận đưa ra ở giai đoạn 3; - Dựa vào đặc điểm chung của làng quê và đô thị, nghề nghiệp của người dân sống ở hai khu vực này, cho HS liên hệ giới thiệu về những nét đặc trưng của địa phương về cảnh quan, nghề nghiệp của nhân dân địa phương nơi mình sinh sống hoặc đã từng đi qua, để HS khẳng định đặc điểm khái quát về làng quê và đô thị. HS hoàn thành nhiệm vụ vận dụng, liên hệ; GV cùng HS nhận xét, đánh giá, rút ra kiến thức mới (đặc điểm làng quê và đô thị). Kiến thức này lại là những kinh nghiệm sẵn có của HS, là cơ sở học tập nội dung các bài học tiếp theo như *An toàn khi đi xe đạp, Vệ sinh môi trường*. □

(1) Trịnh Lê Nguyên - Hoàng Xuân Thủy - Nguyễn Việt Dũng. *Giáo dục môi trường trải nghiệm lí thuyết và thực hành cho giáo viên*. Dự án giáo dục môi trường Hà Nội, 2006.

(2) Kolb, D.A. **Experiential learning: experience as the source of learning and development**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984.

(3) Nguyễn Thị Thấn - Nguyễn Thượng Giao - Đào Thị Hồng - Nguyễn Thị Hương - Nguyễn Tuyết Nga. **Phương pháp dạy học các môn học về tự nhiên và xã hội**. NXB Đại học sư phạm, H. 2012.

(4) Nguyễn Thị Bích Hạnh - Trần Thị Thu Mai. **Tâm lí học tiểu học và tâm lí học sư phạm tiểu học**. NXB Giáo dục Việt Nam, H. 2009.

Tài liệu tham khảo

1. Bùi Phương Nga (chủ biên). **Tự nhiên và Xã hội 3**. NXB Giáo dục Việt Nam, H. 2011.

SUMMARY

Experiential education is a process of teaching and learning through experience-based activities. It highly appreciates subjective experience of students. This approach of David A. Kolb is a spiral including four periods. Experiential education approach is suitable for teaching and learning Natural and Social sciences for young learners and can improve the quality of education at primary schools.