

KĨ THUẬT GIÚP HỌC SINH TẠO SINH Ý TƯỞNG SÁNG TẠO TRONG HỌC TẬP PHÂN MÔN *THỦ CÔNG* TIỂU HỌC

LÊ THỊ NGUYỄN*

Ngày nhận bài: 24/02/2017; ngày sửa chữa: 13/03/2017; ngày duyệt đăng: 17/03/2017.

Abstract: Craft is an important subject in primary curriculum that encourages children's creativity. To develop creativity of children, the subject must support creative thinking in order to promote good ideas. The article proposes measures to develop creativity of students in learning Craft at primary school based on the features of the subject with aim to create an environment for creative ideas to be generated and shared.

Keywords: Creative ideas, creativity, craft, techniques, measures.

Các ý tưởng là nền tảng cho mọi sự sáng tạo (ST), tuy nhiên, không phải ý tưởng nào cũng thể hiện cho sự ST. Một ý tưởng được coi là ST (hay là ý tưởng tốt) khi nó được hiện thực hóa mà kết quả tạo ra có tính độc đáo và có giá trị (hữu ích) trong mối liên hệ với mục tiêu đã xác định [1; tr 28]. Trong lĩnh vực thiết kế kĩ thuật, quan niệm về “ý tưởng tốt” cho sự ST không chỉ là phát minh hay tạo ra các sản phẩm mới mà còn bao gồm việc xem xét những cách thức mới để đánh giá và tiến hành các công việc hiện tại.

1. Mối liên hệ và tương ứng giữa quá trình ST và quá trình thiết kế môn Thủ công - Kĩ thuật trong nhà trường

Môn *Thủ công - Kĩ thuật* bao gồm các hoạt động thực hành thiết kế (gấp, cắt, xé, dán, đan nan, làm đồ chơi, gia công, tạo tác, khâu, thêu, lắp ghép...); trong đó, trẻ sử dụng đôi tay cùng với các công cụ để biến đổi những nguyên vật liệu và chất liệu, tạo ra sản phẩm. Phân môn *Thủ công* (lớp 1, 2, 3) với trọng tâm *nhấn mạnh vào các quá trình thực hành vật chất để tạo ra sản phẩm* - đây là điểm khác biệt cơ bản của *Thủ công* so với các môn học hay lĩnh vực khác trong chương trình. Mỗi quá trình thực hành *Thủ công* được mô tả gồm các giai đoạn, các bước với những việc làm và thao tác cụ thể.

Tuy vẫn còn nhiều quan điểm tranh luận khác nhau, song các nghiên cứu nhìn chung đều thống nhất là có ít nhất 4 giai đoạn của sự ST, đó là: - Chuẩn bị; - Áp ủ ý tưởng; - Bùng sáng; - Kiểm chứng (xem *bảng 1*). Việc đi tới sự thống nhất cao về cách phân chia các giai đoạn ST cho thấy tồn tại một mô hình phổ biến về sự ST: bắt đầu từ sự tập trung chú ý (chuẩn bị), rồi sự rút lui (áp ủ) và sau đó là bước đột phá (bùng sáng) cho thấy một điều then chốt rằng ST là một quá trình, không phải là một sự kiện hay tình huống.

Các giai đoạn, các bước trong 2 quá trình này không xảy ra theo một trình tự giống nhau; ở cả hai trường hợp, chúng cũng không thường xảy ra theo đúng một trình tự riêng biệt mà thường chồng lên nhau và quá trình này có thể bắt đầu và kết thúc ở bất cứ giai đoạn nào. Tuy nhiên, khi đặt 2 quá trình này trong mối tương quan với nhau (không quan tâm đến trình tự), sẽ thấy có sự tương ứng nổi bật giữa quá trình ST và quá trình thiết kế TC-KT trong chương trình.

Bảng 1. Sự tương ứng giữa quá trình ST và quá trình thiết kế Thủ công - Kĩ thuật

Sự tương ứng giữa quá trình ST và quá trình thiết kế TC-KT	
Quá trình ST	Quá trình thiết kế
1. Chuẩn bị (Preparation): Điều tra các vấn đề và thu thập các thông tin, dữ liệu (ví dụ: cố gắng thử nhiều máy hút bụi để kiểm tra, đo lường sự hỏng hóc khi túi chứa bụi đầy lên)	4. Kiến thức và hiểu biết về các công cụ, nguyên vật liệu và chất liệu, thành phần, linh kiện. 3. Đánh giá, thẩm định các quá trình và sản phẩm
2. Áp ủ ý tưởng (Incubation): Thường là một giai đoạn vô thức (ví dụ: đi xa và suy nghĩ về một thứ bất kì, có thể đi xem lốc xoáy hay thác nước chảy)	
3. Bùng sáng (Illumination/revelation): Sự nhận thức sâu sắc vấn đề, là thời điểm của sự ST (nhận ra nếu chúng ta có thể làm hai luồng lốc xoáy nhỏ, một ở trong một ở ngoài, nó sẽ hút không khí thật mạnh vào máy hút bụi)	1. Tìm kiếm, mở rộng và phát triển các ý tưởng; lập kế hoạch, chia sẻ và truyền thông các ý tưởng
4. Kiểm tra, tái định hình các thử nghiệm (Verification/reframing): Gồm các thử nghiệm kiểm chứng, thường là thông qua trao đổi về kết quả với các đồng nghiệp hoặc chuyên gia trong lĩnh vực đó (làm hàng trăm mô hình và sản phẩm mẫu, mang chúng tới các nhà sản xuất hay hội chợ thương mại)	2. Làm việc với các công cụ, nguyên vật liệu, chất liệu và các thành phần để làm ra các sản phẩm chất lượng (thử nghiệm và hiện thực hóa các ý tưởng) 3. Đánh giá, thẩm định các quá trình và sản phẩm

Ở đây không có sự tương ứng giữa giai đoạn “áp ủ ý tưởng” với giai đoạn thiết kế như mô tả trong chương trình. Tuy nhiên, nhiều giáo viên (GV) đều công nhận:

* Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2

trẻ em nên được cho thêm thời gian để suy ngẫm và thảo luận (áp ú ý tưởng) trước khi tiến hành công việc thiết kế; như vậy, sẽ giúp gia tăng khả năng có được nhiều ý tưởng tốt. Dựa vào mối tương quan giữa quá trình thiết kế và ST, có thể xem xét vận dụng một số kĩ thuật để giúp trẻ tạo sinh ý tưởng ST trong học tập Thủ công gồm: - *Kĩ thuật thẩm vấn ban đầu các quá trình và sản phẩm thiết kế* (kĩ thuật điều tra, đánh giá ban đầu IEA - investigation and evaluation activity); - *Kĩ thuật thẩm vấn SCAMPER*; - *Kĩ thuật công não* (Brainstorming); - *Kĩ thuật liên kết tư duy* (Linking-thinking); - *Kĩ thuật chơi đóng vai, mô phỏng*...

2. Một số kĩ thuật giúp học sinh (HS) tạo sinh các ý tưởng ST trong học tập phân môn Thủ công ở tiểu học

2.1. Kĩ thuật thẩm vấn ban đầu các quá trình và sản phẩm thiết kế. Các hoạt động thiết kế nói chung có mối quan hệ đặc biệt với đánh giá, bởi rất khó để hình dung về một ý tưởng hay giải pháp mới trong thiết kế mà không có hiểu biết sâu sắc về những gì đã được thực hiện trước đó. Qua quan sát và đánh giá về những thứ đã có ở hiện tại, các ý tưởng thiết kế mới được nảy sinh, được nói ra và nhờ đó trẻ trở nên ST hơn.

Các chương trình giảng dạy về thiết kế kĩ thuật trong nhà trường có thể cung cấp một hệ thống hỗ trợ cho phép trẻ có thời gian để suy nghĩ bằng cách gợi ý chúng nên điều tra đánh giá một loạt các sản phẩm quen thuộc. Mỗi quá trình thiết kế Thủ công có thể xảy ra theo bất cứ trình tự nào, bắt đầu ở bất cứ thời điểm nào. Tuy nhiên, đặc trưng là trẻ đều được tiếp xúc và làm việc với các mẫu sản phẩm, nguyên vật liệu, chất liệu, công cụ... Vì vậy, với nhiều trường hợp, các quá trình này nên được bắt đầu với việc thẩm định, đánh giá. Chia khóa để thực hiện *một hoạt động điều tra, đánh giá ban đầu* (IEA) trong quá trình thiết kế nhằm thúc đẩy *tư duy tạo sinh* (generative thought) gồm những lựa chọn của GV về một loạt giải pháp thiết kế xung quanh một chủ đề chung; trẻ sẽ thẩm vấn những đối tượng có liên quan để tìm kiếm các ý tưởng thiết kế.

Trong dạy học Thủ công, GV có thể sử dụng các câu hỏi hướng sự tập trung chú ý của trẻ vào những khía cạnh quan trọng của các sản phẩm được đánh giá. Việc thẩm vấn này cần bắt đầu với các câu hỏi kích thích sự điều tra và quan sát kĩ lưỡng hơn của trẻ, chẳng hạn:

- *Hình dạng và hình ảnh liên tưởng được* (quan sát, hình dung từ các mẫu sản phẩm): Em liên tưởng đến những hình ảnh gì từ sản phẩm này?

- *Nguyên vật liệu, chất liệu, thành phần*: Vật liệu, chất liệu nào đã được sử dụng để làm sản phẩm? Khác gì với thực tế (thực tế được làm bằng gì)?

- *Kết cấu sản phẩm*: Sản phẩm (có cấu trúc) bao gồm những bộ phận nào?

- *Kích thước, độ lớn, màu sắc, sự liên kết*: Có nhận xét gì về kích thước, độ lớn, màu sắc của sản phẩm (bộ phận) này?; Hai bộ phận này có liên quan như thế nào? Về tỉ lệ (độ lớn) của bộ phận này so với bộ phận kia? Tại sao lại có sự khác biệt như vậy?

- *Cảm nhận bằng giác quan khi tiếp xúc sản phẩm*: Cảm giác bề mặt (mùi vị, độ cứng, độ đàn hồi...) của nó như thế nào?

- *Nguyên lí hoạt động, vận hành*: Làm cách nào để nó hoạt động (chuyển động) được? Vì sao em biết?

Tiếp theo, GV có thể nêu yêu cầu trẻ xem xét nhân tố con người đằng sau việc thiết kế sản phẩm và suy nghĩ về sự phát triển ở tương lai - điều này có thể cung cấp một khởi đầu thuận lợi để các ý tưởng riêng của trẻ được nảy sinh. Chẳng hạn: *Em nghĩ sản phẩm này được thiết kế cho ai để làm gì? Vì sao em biết? Căn cứ vào đâu em nói vậy?; Em hãy tưởng tượng xem họ gặp khó khăn nào khi sử dụng không? (mô tả cách thức người ta sẽ sử dụng nó); Em có thể cải tiến (làm mới) sản phẩm này không, nếu có thì cải tiến như thế nào, vì sao?; Làm thế nào để thiết kế lại sản phẩm này cho một người dùng khác (cho một em nhỏ, một người lớn tuổi, một phi hành gia, một nhân vật hư cấu...).*

2.2. Kĩ thuật thẩm vấn cách thiết kế các sản phẩm (SCAMPER). Một loạt các kĩ thuật biết đến bởi thuật ngữ SCAMPER có thể được áp dụng hữu ích cho bối cảnh hoạt động Thủ công để trẻ xem xét việc thiết kế hay tạo tác các sản phẩm theo những cách thức mới. Điều này sẽ giúp gia tăng các lựa chọn và đa dạng hóa những ý tưởng thiết kế của HS.

Ví dụ, sử dụng kĩ thuật hỏi SCAMPER để hướng dẫn trẻ tìm các ý tưởng thiết kế sản phẩm (chiếc túi, ngôi nhà, đồng hồ, xe cộ...):

- *Thay thế* (Substitute): Nếu chúng ta thay thế một vật liệu, chất liệu trong chiếc túi (chiếc xe, ngôi nhà...) này bằng thứ gì khác thì sao?; Nếu chúng ta thay các chữ số bằng giấy trên mặt đồng hồ thành chữ số bằng lá cây (hột, hạt, len sợi...) thì sao?

- *Kết hợp* (Combine): Điều gì sẽ xảy ra nếu chúng ta kết hợp các ý tưởng của hai bạn này hoặc của cả nhóm?

- *Áp dụng* (Adapt): Điều gì xảy ra nếu chúng ta thiết kế sản phẩm này thế nào để tiết kiệm vật liệu và chi phí hơn?; Điều gì xảy ra nếu chúng ta thiết kế sản phẩm này để nó thân thiện với môi trường?

- *Sửa đổi* (Modify): Nếu chúng ta phóng to hình này để làm thứ gì đó thật lớn thì sao? (biến một chiếc cốc thành một ngôi nhà); Nếu chúng ta thu nhỏ hình này để làm thứ gì khác thì sao? (thu nhỏ và bóp cong ngôi nhà để thành cây nấm).

- *Tìm cách sử dụng khác* (Put to other uses): Nếu chúng ta sử dụng cái túi này như một chiếc mũ (hoặc chiếc mũ như cái túi) thì sao?; Nếu chúng ta sử dụng chiếc ô tô này như một ngôi nhà di động thì sao?

- *Giới hạn* (Eliminate): Nếu chúng ta loại bỏ càng nhiều càng tốt loại chất liệu này ra khỏi thiết kế thì sao?; Nếu chúng ta chỉ dùng vật liệu thiên nhiên để thiết kế sản phẩm này thì sao?

- *Đảo ngược* (Reverse): Nếu chúng ta đảo ngược từ trong ra ngoài hoặc lộn ngược từ trên xuống thì sao? (lộn ngược chiếc mũ ca lô để tạo thành chiếc thuyền phẳng đáy).

2.3. Kỹ thuật tạo sinh ý tưởng Brainstorming (kỹ thuật công não) nhằm giúp người học thoát khỏi kiểu tư duy lối mòn thông qua việc đề xuất một loạt các ý tưởng khác nhau; sau đó, chọn và phát triển các ý tưởng khả thi. Biện pháp này phù hợp khi tổ chức với nhóm người học.

- *Các nguyên tắc cơ bản của kỹ thuật tạo sinh ý tưởng Brainstorming*: + *Tự do suy nghĩ*: Không giới hạn việc đưa ra các ý tưởng, kể cả các ý tưởng khác thường hay bay bổng, bởi trên thực tế, nhiều ý tưởng bị coi là kì quặc đã trở thành hiện thực; + *Tôn trọng mọi ý tưởng đưa ra*: Khi các ý tưởng được đưa ra, cần tránh đánh giá các ý tưởng ngay lập tức và không có sự cười nhạo, chỉ trích hay phê phán với các ý tưởng. Tất cả các ý tưởng đều được ghi chép lại và sẽ phân tích đánh giá ở các bước tiếp sau; + *Cần quan tâm đến số lượng các ý tưởng* trong quá trình khuyến khích người học tư duy ST. Bởi, những ý tưởng ban đầu của người học thường hiển nhiên, dễ trùng lặp, ít sự độc đáo khác lạ. Việc tích cực suy nghĩ, tìm kiếm càng nhiều ý tưởng thì càng có cơ hội cho các ý tưởng mới và cũng có nhiều hơn cơ sở để sàng lọc lựa chọn các ý tưởng tốt cho vấn đề đặt ra; + *Kết nối các ý tưởng*: Đánh giá, bổ sung, sửa đổi hay kết hợp các ý tưởng để có kết quả tốt nhất. Các câu hỏi thường đặt ra là: *Các ý tưởng này khi thực hiện sẽ như thế nào? Cần thay đổi gì để ý tưởng tốt hơn, hiệu quả hơn?...*

- *Áp dụng trong bối cảnh dạy học Thủ công ở nhà trường*: Biện pháp này được tổ chức như một quá trình liên tục nhằm khuyến khích trẻ nảy sinh các ý tưởng ST; trong đó, GV có thể yêu cầu trẻ trả lời ngay về một tình huống, kịch bản hay giả thuyết nào đó (chẳng hạn: giao cho trẻ một bài tập thiết kế: “làm 1 ngôi nhà chống lại sói cho 3 chú heo con”).

Mỗi trẻ sẽ phải suy nghĩ thật nhanh rồi “ném” bất cứ ý tưởng hay từ ngữ nào “nảy ra” với chúng vào “nồi chung” theo từng nhóm nhỏ - được ghi lại trên một tờ giấy lớn hoặc bảng tương tác trắng. Chú ý là tránh đánh giá các ý tưởng ngay lập tức (tất cả các ý tưởng đều được hoan nghênh).

GV có thể sử dụng kết hợp các kỹ thuật khác phù hợp với bối cảnh hoạt động *Thủ công*. Chẳng hạn, gợi ý trẻ *viết hoặc vẽ các ý tưởng trên máy bay giấy* - điều này cho phép các ý tưởng “được ném ra xung quanh” để những người khác chọn và thêm vào. Kiểu trò chơi này có thể kích thích sự phấn khích trong suy nghĩ, nhờ đó mà các ý tưởng được nảy sinh và lan tỏa. Khi “con bão ý tưởng” đầu tiên qua đi, GV và HS có thể sắp xếp và lựa chọn các ý tưởng từ sự đóng góp của nhiều thành viên. HS sẽ cùng thảo luận và đánh giá ý tưởng dựa trên các tiêu chuẩn theo ý kiến của nhóm (tính thực tiễn, tính thẩm mỹ, chi phí hay vật liệu). Từ đó, HS lựa chọn và quyết định ý tưởng thiết kế của nhóm mà HS cho là hiệu quả và phù hợp nhất.

2.4. Kỹ thuật liên kết tư duy (linking-thinking): Đây là kỹ thuật tạo sự liên kết giữa các ý tưởng, là một phân cơ bản của bất kì sự ST nào và có một số kỹ thuật có thể giúp việc “liên kết ý tưởng” trong lớp học. Trong bối cảnh hoạt động *Thủ công*, việc liên kết một sản phẩm theo một cách thức tương tự có thể làm phát sinh những khả năng mới. Chẳng hạn: “*Việc đóng gói, sắp xếp có sự tương đồng về*: ... *các đai ốc, khớp nối* (của chiếc hộp, thùng...): đủ chặt, giữ cho những thứ bên trong an toàn, không dễ bị bung ra; ... *ngôi nhà* (kết cấu tương tự): giữ bên trong khô ráo, an toàn, kiên cố, cách nhiệt và điện, phản ánh tính cách chủ sở hữu. Từ đây, HS tiếp tục liên hệ theo cách tương tự cho những mục khác liên quan đến sản phẩm: “*Nếu ngôi nhà của tôi được xây trên cây, nó sẽ trông như thế này... được thể hiện như thế này... được phân chia như thế này... được sử dụng bởi...*”

2.5. Kỹ thuật chơi đóng vai, mô phỏng: Để tạo sinh các ý tưởng trong bối cảnh hoạt động thiết kế *Thủ công*, trẻ có thể được yêu cầu hành động đóng vai hoặc mô phỏng một khía cạnh cuộc sống của người sử dụng hay các sản phẩm dự kiến thực hiện. Ví dụ về trò chơi đóng vai, mô phỏng trong hoạt động thiết kế, như: - Nếu là một chiếc hộp, tôi sẽ...; - Cuộc phiêu lưu của cậu bé đồ chơi; - Một ngày làm việc của một chiếc giày...

GV có thể xây dựng một khu vực đóng vai trong lớp học để cung cấp các bối cảnh cho việc tìm kiếm ý tưởng thiết kế. Chẳng hạn, với yêu cầu *thiết kế nhà ở*, GV có thể tạo cho trẻ cảm giác về môi trường xã hội

(Xem tiếp trang 163)

Có đức không có tài như ông bụt ngồi trong chùa, không giúp ích gì được ai” [9; tr 184].

Thế hệ trẻ hôm nay đang đứng trước thời kì lịch sử đầy trách nhiệm. Sau khi giành được độc lập, thống nhất được đất nước, chúng ta đã đi chậm, lùi xa hơn so với các dân tộc khác, cho nên muốn đuổi kịp được thế giới, xây dựng một nước Việt Nam hiện đại, phồn vinh, thực hiện mục tiêu dân giàu, nước mạnh, xã hội dân chủ, công bằng, văn minh, thế hệ trẻ phải nỗ lực phi thường. Kinh nghiệm của nhiều nước đã cho thấy, trong thời đại hiện nay, khó khăn lớn nhất để thực hiện mục tiêu đó chưa phải là vốn, kĩ thuật hay tài nguyên, mà trước hết là cần những con người toàn đức toàn tài. Một lớp thanh niên mới sống với lòng tự trọng phải là lớp thanh niên luôn luôn làm việc với năng suất, chất lượng và hiệu quả cao nhất, phải biết vươn lên làm chủ tri thức và khoa học công nghệ hiện đại. Không làm chủ được tri thức và khoa học công nghệ hiện đại, tuổi trẻ sẽ tự đánh mất mình.

Vì vậy, trách nhiệm của các thế hệ đi trước là phải tạo cho được môi trường và điều kiện tốt nhất để tuổi trẻ nỗ lực học tập: “Học, học nữa, học mãi”. Đại hội XII, Đảng ta đã khẳng định: “Xây dựng môi trường văn hóa lành mạnh, tạo điều kiện để xây dựng con người Việt Nam đẹp về nhân cách, đạo đức, tâm hồn; cao về trí tuệ, năng lực, kĩ năng sáng tạo; khỏe về thể chất; nâng cao trách nhiệm xã hội, nghĩa vụ công dân, ý thức tôn trọng, tuân thủ pháp luật; phát huy tốt vai trò chủ thể sáng tạo trong sự nghiệp xây dựng và bảo vệ Tổ quốc”[7; tr 29].

Dưới ánh sáng Chỉ thị số 05-CT/TW của Bộ Chính trị về “Đẩy mạnh học tập và làm theo tấm gương đạo đức Hồ Chí Minh” trong thời đại ngày nay, chúng ta cần phải có những biện pháp, những hành động thiết thực, quyết liệt và có hiệu quả trên phạm vi sâu rộng trong toàn xã hội để chống lại những biểu hiện suy thoái về văn hóa, đạo đức, lối sống. Để làm được điều đó, vấn đề giáo dục đạo đức cho thế hệ trẻ hiện nay đóng vai trò rất quan trọng, ảnh hưởng đến sự tồn vong của đất nước. Đã đến lúc cả xã hội, cả đất nước cần phải tăng cường giáo dục đạo đức cho thế hệ trẻ thức tỉnh về ý thức, bổn phận, trách nhiệm của cá nhân đối với bản thân và vận mệnh chung quốc gia, dân tộc. □

Tài liệu tham khảo

- [1] Giản Chi - Nguyễn Hiến Lê (2004). *Đại cương triết học Trung Quốc* (tập 2). NXB Thanh niên.
- [2] Tứ thư (Trần Trọng Sâm - Kiều Bách Vũ Thuần biên dịch) (2003). NXB Quân đội nhân dân.

[3] *Mạnh Tử, Hạ* (Đoàn Trung Còn dịch) (1950). NXB Trí Đức Tùng Thư, Sài Gòn.

[4] *Mạnh Tử, Thượng* (Đoàn Trung Còn dịch) (1950). NXB Trí Đức Tùng Thư, Sài Gòn.

[5] Nguyễn Thế Long (1995). *Nho học ở Việt Nam - giáo dục và thi cử*. NXB Giáo dục.

[6] *Luận ngữ* (Đoàn Trung Còn dịch) (1950). NXB Trí Đức Tùng Thư, Sài Gòn.

[7] Đảng Cộng sản Việt Nam (2016). *Văn kiện Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ XII*. NXB Chính trị quốc gia - Sự thật.

[8] Đảng Cộng sản Việt Nam (2011). *Văn kiện Đại hội đại biểu toàn quốc lần thứ XI*. NXB Chính trị Quốc gia - Sự thật.

[9] *Hồ Chí Minh toàn tập* (tập 8) (2000). NXB Chính trị Quốc gia - Sự thật.

Kĩ thuật giúp học sinh tạo...

(Tiếp theo trang 174)

mà trong đó nhà được mua và bán bằng cách thiết lập một cơ quan bất động sản trong khu vực đóng vai của lớp học với đầy đủ các quảng cáo ICT, hồ sơ, mô tả tài sản và chia khóa... Trẻ sẽ phân công và thực hiện công việc dựa trên thiết lập một kịch bản “tưởng tượng”; trong đó, xem xét các vấn đề có liên quan: về không gian, địa điểm, môi trường và giao thông, chính sách phát triển nhà ở của địa phương và nhu cầu của cá nhân, kế hoạch quảng cáo và truyền thông...

Khả năng đưa ra nhiều ý tưởng về cùng chủ đề là một khía cạnh của tư duy ST; đòi hỏi tư duy phải vượt ra ngoài hoàn cảnh để khám phá rất nhiều những lựa chọn khác nhau. Việc suy nghĩ về các khả năng và ý tưởng sẽ làm phong phú thêm sự khám phá, thảo luận và những hình thức thể hiện suy nghĩ, cảm xúc của trẻ. Vì vậy, để phát triển sự ST của HS trong học tập, GV cần có các phương pháp và cách tiếp cận phù hợp với môn học, xây dựng những tình huống và tạo môi trường để các ý tưởng cũng như hành động độc đáo của trẻ được nảy sinh và chia sẻ. □

Tài liệu tham khảo

- [1] NACCCE (1999). *All Our Futures: Creativity, Culture and Education*.
- [2] Anthony Wilson (2009). *Creativity in Primary Education* (second edition). Learning Matters Ltd.
- [3] Jack Foster (2009). *Một nửa của 18 là 8*. NXB Lao động - Xã hội.
- [4] Trần Thị Bích Liễu (2013). *Giáo dục phát triển năng lực sáng tạo*. NXB Giáo dục Việt Nam.
- [5] Ken Robinson (2010). *Bring on the learning revolution*. TED Talks Education.
- [6] Ken Robinson (2013). *How to escape education's death valley*. TED Talks Education.