

ĐỀ XUẤT KHUNG THIẾT KẾ SỰ PHẠM CHO BÀI GIẢNG LÝ THUYẾT THEO MÔ HÌNH BLENDED LEARNING TRONG BỐI CẢNH GIÁO DỤC HIỆN NAY

Nguyễn Thị Thu Trang^{1,2}

¹Trường Đại học Đồng Nai;

²Nghiên cứu sinh Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh

Email: trangntt.ncs@hcmute.edu.vn

Article history

Received: 05/12/2024

Accepted: 24/01/2025

Published: 05/3/2025

Keywords

Pedagogical design framework, theoretical lessons, Blended Learning, learning environment, pedagogical students, university

ABSTRACT

In the context of modern education, the Blended Learning model has become an effective solution combining face-to-face and online learning to optimize the learning experience for students. The study presents a pedagogical design framework for theoretical lectures based on Blended Learning, including four main steps: analyzing learning needs, choosing appropriate technologies, developing lecture content, implementing and evaluating effectiveness. Building an effective and sustainable pedagogical design framework, suitable for the requirements of educational innovation, helping lecturers easily apply the Blended Learning model in teaching, ultimately creating a flexible and effective learning environment is an important and urgent mission in modern education.

1. Mở đầu

Đổi mới phương pháp và hình thức dạy học trở thành một yêu cầu tất yếu để đáp ứng tiêu chí đào tạo trong bối cảnh hiện nay. Mô hình Blended Learning không chỉ đơn thuần là một hình thức tổ chức dạy học, mà còn là một cách tiếp cận giáo dục hiện đại, giúp sinh viên (SV) nâng cao khả năng sáng tạo, tư duy phản biện và phát triển những năng lực quan trọng của thế kỉ XXI. Trong xu thế này, việc tối ưu hóa trải nghiệm học tập nhờ vào công nghệ hiện đại như trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo (Virtual Reality - VR) và thực tế ảo tăng cường (Augmented Reality - AR) trở nên cấp bách. Blended Learning chứng minh hiệu quả của sự kết hợp giữa phương pháp dạy học truyền thống và công nghệ số, tạo ra khung thiết kế sự phạm phù hợp cho bài giảng lý thuyết (BGLT).

Tại Việt Nam, nhiều trường đại học đang tiên phong trong đổi mới đào tạo nhân lực ngành Sư phạm nhằm đáp ứng Chương trình giáo dục phổ thông 2018. Tuy nhiên, nhiều BGLT hiện nay được nghiên cứu và triển khai theo nhiều phương diện khác nhau nhưng chưa dựa trên một khung thiết kế sự phạm tích hợp giữa học trực tiếp và trực tuyến, dẫn đến hạn chế trong việc phát triển năng lực toàn diện cho SV. Do đó, nghiên cứu lựa chọn mô hình Blended Learning là nền tảng để xây dựng khung thiết kế sự phạm cho BGLT trong bối cảnh giáo dục hiện nay.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Cơ sở lý luận

2.1.1. Các khái niệm có liên quan

“Thiết kế dạy học” (instructional design) là “hoạt động sáng tạo của giảng viên (GV) (người thiết kế) dựa trên các quy luật về việc dạy và học, để tạo nên môi trường học tập thích hợp, xác định quy trình và công cụ, phương tiện hoạt động học phù hợp nhằm giúp SV đạt được mục tiêu học tập đề ra” (Đỗ Mạnh Cường, 2008). Có thể nhận thấy, khái niệm thiết kế dạy học khá tương đồng với thuật ngữ “Thiết kế sự phạm” hay “Thiết kế bài giảng”, “Thiết kế giáo án” ở nước ta. Thiết kế dạy học là quy trình mang tính hệ thống, là sự biên dịch những nguyên lý dạy và học thành kế hoạch cụ thể đối với tài liệu dạy học, hoạt động dạy - học, tài nguyên thông tin và sự đánh giá học tập (Lê Đức Long và Võ Diệp Như, 2019). Từ khái niệm “thiết kế dạy học” nêu trên, có thể xem khung thiết kế sự phạm như là hướng dẫn, hỗ trợ và định hướng GV trong quá trình thiết kế sự phạm nhằm đạt được bản chất đặc trưng, mục tiêu dạy học cụ thể.

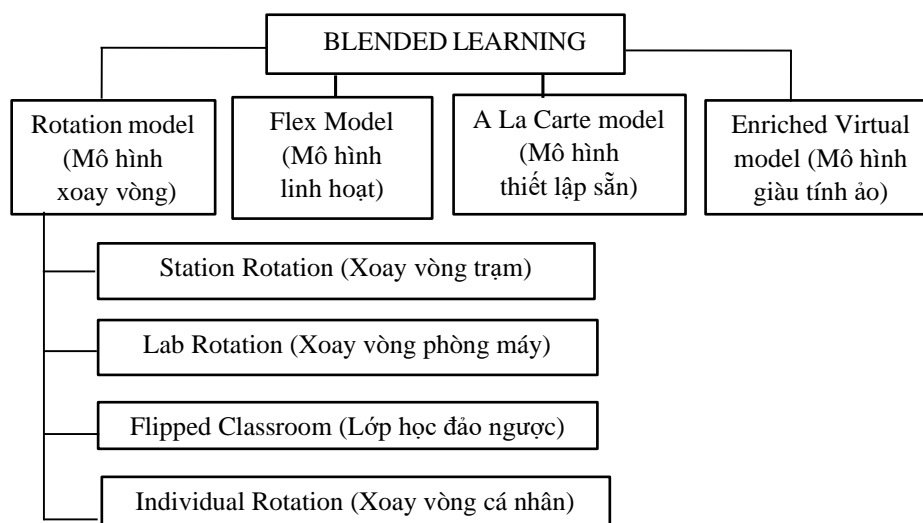
Mô hình học tập (Model): là hình thức diễn đạt ngắn gọn những đặc trưng chủ yếu của đối tượng, là sự diễn hình hóa những mối liên hệ bản chất của các sự vật hiện tượng, quá trình diễn ra trong tự nhiên và xã hội (Dorin et al., 1990). Một trong những đặc điểm quan trọng của thiết kế dạy học đó là dựa trên các lý thuyết và mô hình học tập; vì thế lựa chọn, xây dựng khung lý thuyết học tập phù hợp với đặc trưng của bài giảng rất có ý nghĩa và quyết định yếu tố hiệu quả, chất lượng giảng dạy.

BGLT (Theory lessons): là tài liệu giảng dạy do GV biên soạn dành cho các môn học/bài học lí thuyết. Bài giảng này dựa trên đề cương chi tiết, giáo trình chính thức, chuẩn đầu ra và chương trình đào tạo của học phần (Điều 2, Thông tư số 35/2021/TT-BGDĐT) (Bộ GD-ĐT, 2021). Việc biên soạn bài giảng, GV phải hướng tới việc khuyến khích SV chủ động chiếm lĩnh kiến thức và biết cách vận dụng kiến thức đó để giải quyết các vấn đề thực tiễn (Đương Quang Ngọc và cộng sự, 2019). Thiết kế BGLT là bản thiết kế kịch bản dạy học cho một đơn vị nội dung cụ thể, hoàn chỉnh bao gồm mục tiêu, nội dung dạy học, các hoạt động dạy và hoạt động học của GV và SV, đánh giá kết quả học tập và phương tiện dạy học (Cao Danh Chính, 2023).

2.1.2. Mô hình Blended Learning

Blended Learning là một mô hình kết hợp các hình thức học trực tiếp (Face to Face) và trực tuyến (Online Learning) nhằm tối ưu hóa quá trình giảng dạy và học tập. Trong mô hình này, GV tổ chức linh hoạt các hoạt động học tập tại lớp và qua mạng Internet tạo ra những trải nghiệm học tập độc đáo phù hợp với mục đích và bối cảnh giáo dục (Nguyễn Văn Hiến và cộng sự, 2020). Đặc điểm chính của Blended Learning bao gồm: Sự kết hợp chặt chẽ giữa học trực tiếp và học trực tuyến tùy vào nội dung bài học và mục tiêu học tập; tăng cường tương tác, tạo môi trường học tập thân thiện với nhu cầu cá nhân của SV, cho phép họ tự điều chỉnh thời gian và tốc độ học; đa dạng tài liệu học, sử dụng các định dạng đa phương tiện (video, âm thanh, infographic,...), cũng như các công cụ hỗ trợ học tập như diễn đàn trực tuyến và nhóm chat; khuyến khích phát triển kĩ năng mềm như giao tiếp, tư duy phản biện và quản lí thời gian, đồng thời tạo điều kiện đánh giá linh hoạt qua các bài kiểm tra trực tuyến và bài luận; việc thiết kế mô hình Blended Learning cần chú ý phù hợp với đối tượng và bối cảnh cụ thể (Vũ Thái Giang và Nguyễn Hoài Nam, 2019). Các mô hình của Blended Learning, có rất nhiều cách kết hợp để lựa chọn, song cơ bản có 4 mô hình dạy học kết hợp được Staker và Horn (2012), Christensen và cộng sự (2013) tổng hợp và phân loại 4 dạng cơ bản: (1) Rotation model (Mô hình xoay vòng); (2) Flex model (Mô hình linh hoạt); (3) A La Carte model (Mô hình thiết lập sẵn); (4) Enriched Virtual model (Mô hình giàu tính ảo) (hình 1).

Mô hình Blended Learning có thể được triển khai qua nhiều hình thức khác nhau, từ hình thức giáp mặt truyền thống cho đến hình thức trực tuyến ưu tiên. Mô hình này thường tập trung vào ba cấp độ kết hợp chính: (1) Kết hợp ở mức độ thấp, tức chỉ bổ sung một số hoạt động học tập theo dạng kết hợp cho khóa học vốn có ở dạng mặt giáp mặt; (2) Kết hợp ở mức độ vừa, khi một số hoạt động trong khóa học truyền thống được thay



Hình 1. Các mô hình tổ chức hình thức dạy học Blended Learning
(Nguồn: Clayton Christensen Institute, 2015)

thế bằng hoạt động trực tuyến; (3) Kết hợp ở mức độ cao, nghĩa là thiết kế lại hoàn toàn khóa học theo dạng kết hợp (Nguyễn Văn Hiến và cộng sự, 2020). Theo nghiên cứu của Diệp Phương Chi và Hoàng Anh (2022), Blended Learning có thể được triển khai thông qua ba quy trình tổ chức dạy học khác nhau: (1) Mô hình có cấu trúc với tỉ lệ học trực tiếp và trực tuyến khoảng 50-50; (2) Mô hình “dạy trực tiếp bổ sung E-learning”; (3) Mô hình “E-learning bổ sung dạy trực tiếp”. Như vậy, những nghiên cứu về mô hình Blended Learning đã cho thấy Blended Learning là hình thức dạy học phổ biến tại các trường đại học, trong đó GV tổ chức linh hoạt các hoạt động học tập tại lớp và qua mạng Internet trực (Nguyễn Văn Hiến và cộng sự, 2020) và là bước đi cần thiết trong giai đoạn công nghệ phát triển hỗ trợ việc học tập (Đặng Thái Thịnh và Võ Hà Quang Định, 2018).

Tác giả Hồ Ngọc Khương (2021) nghiên cứu về mô hình Blended Learning trong giáo dục đại học, đưa ra những phân tích, đánh giá thực tiễn áp dụng ở các trường đại học hiện nay. Theo Mansur và cộng sự (2023), “quy trình

chuẩn”, “tiêu chuẩn nhà giáo”, “tiêu chuẩn cơ sở hạ tầng” là những yếu tố chính của thiết kế học tập trong kỉ nguyên hiện nay. Tác giả Nguyễn Chí Thành (2018) đã ứng dụng khung lí thuyết didactic toán để phân tích bài học tại Việt Nam; tác giả Oanh và cộng sự (2023) nghiên cứu về năng lực giảng dạy trực tuyến của GV tại Việt Nam. Sử dụng quy trình tư duy thiết kế 6 giai đoạn: Hiểu; Xác định; Ideate (sáng tạo và động não); Nguyên mẫu; Kiểm tra (thu phản hồi); Giai đoạn thử nghiệm (xác thực các giả định), một quan điểm liên ngành của Oberer (2024). Tuy nhiên, những nghiên cứu này chủ yếu tập trung vào khía cạnh tích hợp công nghệ mà chưa cung cấp một hướng dẫn rõ ràng cho việc thiết kế BGLT theo mô hình Blended Learning. Khoảng trống tri thức hiện tại là thiếu một khung thiết kế sư phạm cụ thể cho BGLT, phù hợp với mô hình Blended Learning trong bối cảnh giáo dục hiện nay, khi mà yêu cầu về phát triển năng lực đang được nhấn mạnh.

2.1.3. Đặc điểm của khung thiết kế sư phạm trong mô hình Blended Learning

Có thể thấy, thiết kế sư phạm của mô hình Blended Learning trong bối cảnh đổi mới giáo dục bao gồm: - *Tích hợp công nghệ số*: Công nghệ đóng vai trò quan trọng trong việc cung cấp nội dung bài giảng. Các công cụ như nền tảng quản lí học tập (LMS), video học trực tuyến và các phần mềm tương tác giúp người học tiếp cận bài giảng dễ dàng hơn. Điều này cải thiện khả năng tiếp cận và cá nhân hóa quá trình học tập, khung kĩ năng thế kỉ XXI chứa các thành phần 4.0 (González-Pérez & Ramírez-Montoya, 2022); - *Thiết kế bài giảng linh hoạt và tương tác*: Mô hình học tập kết hợp (Blended Learning) cho phép người học tự quản lí thời gian học, kết hợp giữa học trực tuyến và học tại lớp. BGLT nên được thiết kế sao cho tương tác và có tính linh hoạt cao, giúp người học có thể học tập mọi lúc, mọi nơi, với sự hỗ trợ trực tiếp từ GV qua các công cụ như diễn đàn và chat trực tuyến với các yêu cầu, công nghệ hỗ trợ và định hướng trong việc chuyển đổi giáo dục và cải thiện kết quả học tập cho SV (Ahmad et al., 2023); - *Lấy người học làm trung tâm*: Trong bối cảnh giáo dục hiện nay, vấn đề này nhằm nhấn mạnh đến việc cá nhân hóa quá trình học tập. Khung thiết kế cần chú trọng vào sự tương tác giữa người học và nội dung, đồng thời giúp người học phát triển các kĩ năng tư duy phản biện, giải quyết vấn đề và làm việc nhóm phù hợp bối cảnh kỉ nguyên 5.0 (Mansur et al., 2023); - *Đánh giá liên tục và phản hồi cá nhân hóa*: Một phần quan trọng trong thiết kế sư phạm là xây dựng các phương pháp đánh giá phù hợp. Việc đánh giá nên diễn ra liên tục với các hình thức đa dạng như bài kiểm tra ngắn, bài tập nhóm, phản hồi cá nhân, giúp người học theo kịp tiến độ và phát triển toàn diện (González-Pérez & Ramírez-Montoya, 2022; Mansur et al., 2023); - *Phát triển kĩ năng thế kỉ XXI*: Khung thiết kế sư phạm phải giúp người học phát triển các kĩ năng thiết yếu như sáng tạo, tư duy phản biện, kĩ năng công nghệ và khả năng làm việc nhóm. Đây là những kĩ năng cần thiết để người học thích nghi và phát triển trong xã hội hiện đại.

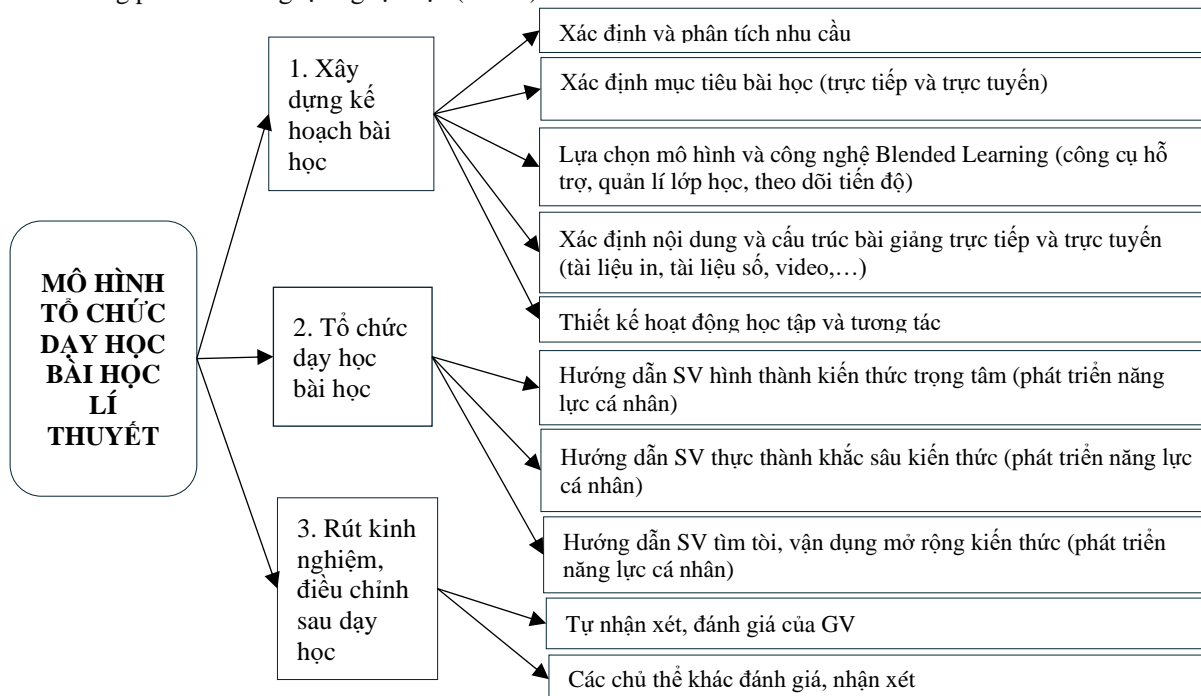
2.1.4. Cấu trúc và nội dung khung thiết kế bài giảng lí thuyết

Cấu trúc khung thiết kế BGLT: Trong bối cảnh giáo dục 5.0, việc thiết kế sư phạm phải tận dụng công nghệ tiên tiến như: trí tuệ nhân tạo (AI), thực tế ảo (VR), thực tế ảo tăng cường (AR). Khung thiết kế sư phạm này cần tập trung vào việc cá nhân hóa trải nghiệm học tập, hỗ trợ người học học tập mọi lúc, mọi nơi, và cung cấp phản hồi theo thời gian thực. Mô hình này kết hợp linh hoạt giữa phương pháp giảng dạy truyền thống và công nghệ số, tạo điều kiện cho sự phối hợp chặt chẽ giữa người dạy và công nghệ AI (Joseph, 2024) để mang lại trải nghiệm học tập hiệu quả, bền vững, đồng thời đảm bảo quyền lợi và an toàn thông tin cho người học (Cui & Zhang, 2024). Nhóm tác giả Ahmad và cộng sự (2023) đã phân tích các yêu cầu của giáo dục 5.0 và các công nghệ hỗ trợ như trí tuệ nhân tạo, blockchain, thực tế ảo và thực tế tăng cường. Việc tích hợp công nghệ giúp người dạy dễ dàng theo dõi và điều chỉnh lộ trình học tập, tăng cường sự hợp tác giữa người học, người dạy, cộng đồng (Christiansen et al., 2022).

Nội dung chính trong khung thiết kế BGLT: - *Cấu trúc bài giảng*: Phân chia nội dung thành các module học tập trực tuyến và trực tiếp, kết hợp các hoạt động tương tác như thảo luận nhóm, bài kiểm tra ngắn và dự án; - *Phản hồi và đánh giá*: Sử dụng công nghệ để đánh giá tiến độ của người học theo thời gian thực và điều chỉnh nội dung học tập cho phù hợp với từng người học; - *Tương tác*: Sử dụng công cụ như bảng tương tác, diễn đàn trực tuyến, video bài giảng để tạo cơ hội tương tác linh hoạt. Mô hình Blended Learning tăng sự tham gia của SV và khả năng tư duy phản biện thông qua việc kết hợp dạy học trực tiếp và trực tuyến, tạo cơ hội tương tác và chia sẻ tài nguyên. Công nghệ thông tin, đặc biệt là hệ quản lí học tập (LMS), giúp đơn giản hóa các hoạt động giáo dục và hỗ trợ công tác đào tạo GV, nâng cao chất lượng giáo dục (Phạm Kim Chung và Tôn Quang Cường, 2018). Như vậy, khung thiết kế sư phạm cung cấp định hướng và hướng dẫn thiết kế các hoạt động dạy học nhằm đạt được yêu cầu mục tiêu cụ thể của loại BGLT.

Các tác giả Staker và Horn (2012), Christensen và cộng sự (2013), Nguyễn Văn Hiến và cộng sự (2020) đã chứng minh rằng việc áp dụng khung thiết kế sư phạm cho mô hình Blended Learning đem lại hiệu quả rõ rệt, giúp nâng cao sự tham gia của SV và phát triển tư duy phản biện. Mô hình giảng dạy cá nhân hóa này hỗ trợ SV khai thác

tối đa tiềm năng học tập của mình. Đối với BGLT/hình thành kiến thức thì trong mỗi thành tố GV cần chú trọng tới việc hướng dẫn SV tự chiếm lĩnh kiến thức và vận dụng kiến thức vào giải quyết các vấn đề của thực tiễn có liên quan (Đương Quang Ngọc và cộng sự, 2019). Tiếp cận nghiên cứu này, tác giả đề xuất Cấu trúc khung thiết BGLT theo hướng phát triển năng lực ngược học (hình 2).



Hình 2. Cấu trúc khung thiết kế BGLT theo hướng phát triển năng lực người học

2.2. Đề xuất khung thiết kế sư phạm cho bài giảng lí thuyết theo mô hình Blended Learning

Khung thiết kế sư phạm cho BGLT theo mô hình Blended Learning được trình bày theo trình tự: *Bước 1*. Phân tích nhu cầu học tập: Xác định mục tiêu giảng dạy, kiến thức cần đạt và kĩ năng cần rèn luyện, năng lực hướng đến thông qua phân tích nhu cầu của SV và GV; *Bước 2*. Lựa chọn công nghệ phù hợp: Chọn các công cụ học tập trực tuyến hỗ trợ tương tác, quản lí lớp học và theo dõi tiến độ. Bao gồm: Google Sites: Tạo website miễn phí cho tương tác giữa GV và SV; Google Classroom: Quản lí lớp học, giao bài tập và thông báo; Google Meet: Tăng cường tương tác trong quá trình giảng dạy qua video; Schoology: Quản lí bài giảng và bài tập, tạo mạng xã hội cho SV; Moodle: Gửi thông báo, thống kê điểm số và tạo bài kiểm tra; MyViewBoard: Đánh giá mức độ tham gia và tạo cơ hội thảo luận nhóm; *Bước 3*. Xây dựng nội dung: Phát triển các tài liệu giảng dạy số: Phân tích cấu trúc nội dung của bài học và điều tra nhu cầu SV để phát triển tài liệu phù hợp như: tài liệu giảng dạy số, tài liệu in, tài liệu tham khảo và tạo các hình thức học liệu điện tử như sách điện tử, video bài giảng, bộ câu hỏi ôn tập và bài kiểm tra. Gắn kết công nghệ với nội dung: Sử dụng trí tuệ nhân tạo (AI) và các nền tảng học tập tương tác để phát triển nội dung giảng dạy. Nội dung giảng dạy phải được thiết kế và biên soạn phù hợp cả các lớp học trực tuyến và trực tiếp; *Bước 4*. Thực hiện và đánh giá: Triển khai chương trình: hướng dẫn SV hình thành kiến thức trọng tâm, thực hành khắc sâu kiến thức, tìm tòi, vận dụng mở rộng kiến thức và theo dõi sự tham gia của SV trong quá trình học tập và sử dụng công nghệ để cung cấp phản hồi liên tục và cải tiến bài giảng. Đánh giá sản phẩm: Đánh giá quá trình học tập cá nhân và nhóm dựa trên các tiêu chí rõ ràng. Phản hồi chi tiết về hoạt động cá nhân và nhóm, tạo tình huống thực tế để SV vận dụng kiến thức. Từ đó, tác giả đề xuất khung thiết kế sư phạm cho BGLT như sau (bảng 1).

Bảng 1. Khung thiết kế sư phạm cho BGLT theo mô hình Blended Learning

Trình tự	Nội dung Cơ bản	Hoạt động cơ bản			Điều kiện Thực hiện	Phát triển năng lực cá nhân
		Trực tiếp	Trực tuyến (không đồng bộ)	Phương pháp/ Phương tiện		
Bước 1. Phân tích	Nhu cầu học tập, ranh giới và cơ hội	100% SV tham gia trực tiếp		- Phương pháp: hướng dẫn SV tự chiếm lĩnh kiến thức và	Người học được trải nghiệm để thu	Mức 1: Năng lực nghề

nhu cầu học tập	Mục tiêu: kiến thức; kỹ năng; thái độ và cơ hội phát triển năng lực	- Xác định khoảng cách giữa nhu cầu học tập và điều kiện thực tế - Hướng dẫn SV xây dựng kế hoạch bài học tự chiếm lĩnh kiến thức	cách vận dụng kiến thức vào giải quyết các nhiệm vụ học tập - Phương tiện: giáo trình, tài liệu, video bài giảng, trắc nghiệm, edmodo.com	nhận thông tin cần thiết cho tiến trình học tập cá nhân và trao đổi nhóm	nghiệp - Năng lực sư phạm
Bước 2. Lựa chọn công nghệ phù hợp	1. Truy cập Internet 2. Tìm hiểu môn học: Chương trình, kế hoạch, yêu cầu học tập, đánh giá 3. Bảng kế hoạch học tập nhóm (2-3 SV)	100% SV có kết nối Internet và tham gia trực tiếp Xác định đặc trưng lớp học công nghệ: Truy cập lớp học hệ (tài khoản Gmail) Phân nhóm, chọn chủ đề nhóm (2-3 SV) và hoàn thiện các thông tin	- Phương pháp: Định hướng và tổ chức, lựa chọn các hình thức học tập thông qua câu hỏi. - Phương tiện: giáo trình, tài liệu in, tài liệu pdf, video bài giảng, trắc nghiệm, edmodo.com	Xác định đặc trưng của lớp học công nghệ + Tổ chức lớp học công nghệ với công cụ Google Classroom + Dạy học thực tế với lớp học công nghệ	
Bước 3. Xây dựng nội dung	Tạo tài liệu giảng dạy số, tài liệu, bài giảng, video,... Bài tập	70% Hướng dẫn SV tham khảo tài liệu để trả lời các câu hỏi và giải đáp các thắc mắc SV	30% Tự học Online. Nghiên cứu tài liệu, làm việc nhóm để trả lời câu hỏi theo hướng dẫn GV	Phương pháp: Giảng bài, trao đổi, giải đáp, hướng dẫn, thảo luận, làm việc nhóm. - Phương tiện: giáo trình, tài liệu, video bài giảng, trắc nghiệm, edmodo.com	Dạy học gắn với công nghệ, AI, học máy, và các nền tảng tương tác thông minh
	Thực hành nâng cao: - Xác định và lựa chọn mục tiêu - Tạo ra ý tưởng - Xây dựng hoạt động - Kiểm tra hoạt động - Đánh giá hoạt động	30% - Hỗ trợ SV tạo sản phẩm - Theo dõi, giúp đỡ và đánh giá	70% - Xác định chủ đề thực hành - Xác định cụ thể hoạt động. - Thảo luận, thực hành, chat, Blogs, kiểm tra	- Phương pháp: Giảng bài, trao đổi, giải đáp, hướng dẫn, thảo luận. - Phương tiện: giáo trình, tài liệu in, tài liệu pdf, video bài giảng, trắc nghiệm, edmodo.com	Sử dụng thành thạo các công cụ, ứng dụng trong lớp học công nghệ, AI, học máy Tương tác các công cụ
Bước 4. Thực hiện và đánh giá	Thực hành, báo cáo Đánh giá quá trình cá nhân	100% SV tham gia trực tiếp - Đánh giá sản phẩm dựa vào các tiêu chí - Phản hồi chi tiết về hoạt động cá nhân và nhóm - Tình huống thực tế để vận dụng năng lực cá nhân - Dự án cá nhân/nhóm	- Phương pháp: Trình bày, trao đổi, giải đáp, hướng dẫn, thảo luận, làm việc hợp tác. - Phương tiện: Giáo trình, tài liệu video bài giảng, trắc nghiệm, edmodo.com	Năng lực công nghệ số: Phát triển năng lực công nghệ, sử dụng thành thạo các công cụ thông dụng	

3. Kết luận

Nghiên cứu trình bày khung thiết kế sư phạm cho BGLT dựa trên Blended Learning, gồm bốn bước chính: phân tích nhu cầu học tập, lựa chọn công nghệ phù hợp, xây dựng nội dung bài giảng, triển khai thực hiện và đánh giá hiệu quả. Kết quả nghiên cứu cho thấy, các đề xuất trong bài báo góp phần tạo khung lý luận cho công tác tổ chức hoạt động dạy học cho SV sư phạm và mang lại những gợi ý hữu ích trong việc định hướng thiết kế sư phạm cho BGLT theo mô hình Blended Learning, có thể góp phần bổ sung, điều chỉnh những thiếu sót từ các nghiên cứu trước đây về thiết kế BGLT. Để hoàn chỉnh hơn các đề xuất đã đưa ra, hướng nghiên cứu tiếp theo là tiếp tục kiểm nghiệm và lấy ý kiến từ các chuyên gia để có thể áp dụng khung thiết kế này một cách hiệu quả trong môi trường giáo dục hiện nay.

Tài liệu tham khảo

- Ahmad, S., Umirzakova, S., Mujtaba, G., Amin, M. S., & Whangbo, T. (2023). *Education 5.0: Requirements, Enabling Technologies, and Future Directions*. <http://doi.org/10.48550/arXiv.2307.15846>
- Bộ GD-ĐT (2021). *Thông tư số 35/2021/TT-BGDĐT ngày 06/12/2021 về việc biên soạn, lựa chọn, thẩm định, duyệt và sử dụng tài liệu giảng dạy, giáo trình giáo dục đại học*.

- Cao Danh Chính (2023). Thiết kế bài học lí thuyết trong dạy học kĩ thuật. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội*, 68(2), 236-246.
- Christensen, C., Hom, M., & Staker, H. (2013). *Is K-12 blended learning disruptive? An Introduction to the theory of hybrids*. The Christensen Institute.
- Christiansen, L., Hvidsten, T. E., Kristensen, J. H., Gebhardt, J., Mahmood, K., Otto, T., Lassen, A. H., Brunoe, T. D., Schou, C., & Laursen, E. S. (2022). A Framework for Developing Educational Industry 4.0 Activities and Study Materials. *Education Sciences*, 12(10), 659. <https://doi.org/10.3390/educsci12100659>
- Clayton Christensen Institute (2015). *Blended Learning Model Definitions*. <http://www.christenseninstitute.org/blended-learning-definitions-and-models/>
- Cui, Z., & Zhang, N. (2024). *A Study on the Application of Artificial Intelligence in the Blended Teaching Mode-Take College Japanese Course as an Example*. Proceedings of the 2023 4th International Conference on Big Data and Informatization Education (ICBDIE 2023), pp. 83-91. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-238-5_12
- Đặng Thái Thịnh, Võ Hà Quang Định (2018). Mô hình blended learning thích hợp như thế nào trong giáo dục đại học khối kinh tế? - một tình huống triển khai tại Trường Đại học Kinh tế Thành phố Hồ Chí Minh. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh*, 15(10), 90-99.
- Diệp Phương Chi, Hoàng Anh (2023). Các cơ sở, mô hình và một số công cụ triển khai dạy học Online theo định hướng tương tác. *Tạp chí Khoa học giáo dục kỹ thuật, Trường Đại học Sư phạm Kỹ thuật Thành phố Hồ Chí Minh*, 75B, 22-30.
- Đỗ Mạnh Cường (2008). *Thiết kế dạy học theo hướng tích cực và tương tác trong môi trường lớp học có sự hỗ trợ của máy tính*. Luận án tiến sĩ Giáo dục học, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam.
- Dorin, H., Demmin, P. E., & Gabel, D. (1990). Learning Theories and Integration Models. <https://dl.icdst.org/pdfs/files/1/7ee359b869c494a890ef20b386f79dd9.pdf>
- Dương Quang Ngọc, Đỗ Thu Hà, Đặng Thị Thu Huệ (2019). Mô hình tổ chức dạy kiểu bài lí thuyết trong Chương trình giáo dục phổ thông mới nhằm phát triển năng lực người học. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 21, 49-54.
- González-Pérez, L. I., & Ramírez-Montoya, M. S. (2022). Components of Education 4.0 in 21st Century Skills Frameworks: Systematic review. *Sustainability*, 14(3), 1493. <https://doi.org/10.3390/su14031493>
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). *Classifying K-12 Blended Learning*. Innosight Institute.
- Hồ Ngọc Khương (2021). Mô hình Blended Learning trong giáo dục đại học và thực tiễn áp dụng ở các trường đại học. *Tạp chí Khoa học Giáo dục Việt Nam*, 45, 6-11.
- Joseph, R. S. (2024). Blended learning with AI: A framework for design and implementation. *International Journal of Science and Research*, 18(3), 1096-1099.
- Lê Đức Long, Võ Diệp Như (2019). Thiết kế kịch bản sư phạm: Thách thức cần giải quyết trong đào tạo trực tuyến. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh*, 16(12), 947-960.
- Mansur, H., Utama, A. H., Mohd Yasin, M. H., Sari, N. P., Jamaludin, K. A., & Pinandhita, F. (2023). Development of Inclusive Education Learning Design in the Era of Society 5.0. *Social Sciences*, 12, Article 35. <https://doi.org/10.3390/socsci12010035>
- Nguyễn Chí Thành (2018). *Ứng dụng khung lí thuyết Didactic toán trong phân tích bài học ví dụ và triển vọng tại Việt Nam*. Kì yếu hội thảo quốc tế “Giáo dục cho mọi người” (Education for All). Trường Đại học Giáo dục - Đại học Quốc gia Hà Nội và Trường Đại học Giáo dục Quốc gia Hàn Quốc, tr 82-94.
- Nguyễn Văn Hiến, Đặng Ánh Hồng, Nguyễn Tuấn Kiệt (2020). Hình thức dạy học (Blended Learning) trong đào tạo đại học. *Tạp chí Khoa học quản lí giáo dục, Trường Cán bộ quản lí giáo dục Thành phố Hồ Chí Minh*, 04(28), 55-62.
- Oanh, D. T. K., Tuan, N. A., Duong, P. B., Triet, N. M., & Phuc, T. Q. (2023). An investigation of online teaching and lecturers' online teaching competence in Vietnam: A case study at universities of technology and education. *Journal of Education and e-Learning Research*, 10(3), 453-462. <https://doi.org/10.20448/jeelr.v10i3.4885>
- Oberer, B. (2024). Education 5.0: Using the Design Thinking Process - An interdisciplinary view. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 22(1), 1-17.
- Phạm Kim Chung, Tôn Quang Cường (2018). Tổ chức khóa học bồi dưỡng nghiệp vụ cho giáo viên theo mô hình dạy học kết hợp. *Tạp chí Khoa học, Đại học Quốc gia Hà Nội: Nghiên cứu giáo dục*, 34(3), 1-7.
- Vũ Thái Giang, Nguyễn Hoài Nam (2019). Dạy học kết hợp - một hình thức phù hợp với dạy học đại học ở Việt Nam thời đại kĩ nguyên số. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội*, 64(1), 165-177.