

VẬN DỤNG PHƯƠNG PHÁP DẠY HỌC TRẢI NGHIỆM TRONG ĐÀO TẠO THEO HƯỚNG PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC TRÀ VINH

Phạm Minh Dương,
Phạm Thị Trúc Mai⁺

Trường Đại học Trà Vinh
+ Tác giả liên hệ • Email: pttmai@tvu.edu.vn

Article history

Received: 29/11/2021

Accepted: 20/12/2021

Published: 05/3/2022

Keywords

Training quality, experiential learning, practical needs, Tra Vinh University, teaching methods

ABSTRACT

To ensure the quality of human resource training, educational institution needs to focus on applying advanced teaching methods to help learners access knowledge more easily and be more active in learning. Particularly, experiential learning in the training process to develop learners' competencies in connection with reality plays an important role to close the gap between training quality and practical needs. The article identifies the concepts related to experiential learning as well as presents some experience in applying some techniques in the process of experiential teaching at Tra Vinh University. The researchers thereby propose a model of "Multi-experience triangle" in teaching to help learners develop their own competences in association with reality after graduation.

1. Mở đầu

Hiện nay, việc đổi mới công nghệ và toàn cầu hóa, hội nhập quốc tế về giáo dục, đòi hỏi nền giáo dục của nước ta cũng cần có bước chuyển mình để thích nghi với những sự thay đổi ấy. Công nghệ mới đang làm thay đổi thế giới việc làm, nhu cầu tuyển dụng không còn gói gọn trong một quốc gia. Điều đó buộc phải thay đổi trong lĩnh vực giáo dục, đặc biệt thúc đẩy cải cách giáo dục đại học, giáo dục nghề nghiệp. Người lao động chất lượng cao cần có sự thích nghi và vươn xa ra thế giới với khả năng đáp ứng nhu cầu tuyển dụng không chỉ trong nước. Do đó, nhiệm vụ người dạy cũng cần phải thay đổi: người dạy không phải chỉ đơn thuần là người truyền thụ kiến thức mà là người thúc đẩy việc học tập của người học (Nghiêm Đình Vỹ, 2018). Như vậy, giảng viên (GV) không chỉ là người dạy học trên lớp học, một người làm nhiệm vụ truyền thụ kiến thức là chính, người cung cấp thông tin, mà trở thành người tổ chức, hướng dẫn quá trình học của người học. Những thay đổi về vai trò, vị trí của người học và người dạy trong những hoàn cảnh biến đổi nhanh, phức tạp đòi hỏi các cơ sở đào tạo phải chuẩn bị cho nguồn lao động trong tương lai, những người thợ, những người kỹ sư, những người cử nhân hay thậm chí là những người thầy trong tương lai có khả năng đáp ứng linh hoạt và hiệu quả trước những yêu cầu mới. Vì vậy, việc đào tạo đại học, đào tạo nghề theo hướng năng lực gắn với thực tiễn hiện nay là tất yếu. Bài báo này nhằm góp phần làm rõ một số phương pháp dạy học trải nghiệm được sử dụng phổ biến hiện nay, từ đó đề xuất giải pháp kết hợp và vận dụng phương pháp này trong đào tạo sinh viên (SV) theo hướng phát triển năng lực (PTNL).

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Cơ sở lý thuyết

2.1.1. Phương pháp dạy học trải nghiệm

Trong hoạt động giáo dục hiện nay, đổi mới phương pháp giảng dạy là nhu cầu tất yếu. Việc đổi mới phương pháp dạy học như giải quyết vấn đề, lấy người học làm trung tâm, dạy học theo phương pháp trải nghiệm... luôn được quan tâm (Ngô Tứ Thành, 2008). Giáo dục trải nghiệm là một phạm trù bao hàm nhiều phương pháp trong đó người dạy khuyến khích người học tham gia trải nghiệm thực tế, sau đó phản ánh, tổng kết lại để tăng cường hiểu biết, phát triển kỹ năng, định hình các giá trị sống và phát triển tiềm năng bản thân, tiến tới đóng góp tích cực cho cộng đồng và xã hội (Hồ Thị Thu Chung, 2018). Người học sẽ huy động một cách toàn diện về trí tuệ, cảm xúc, thể chất, kỹ năng và các quan hệ xã hội của bản thân trong quá trình tham gia; yêu cầu người học phải sáng tạo, tự chủ, tự ra quyết định và thỏa mãn với kết quả đạt được (Allison & Seaman, 2017). Thông qua giáo dục trải nghiệm, người học được tham gia tích cực vào việc: đặt câu hỏi, tìm tòi, trải nghiệm, giải quyết vấn đề, tự chịu trách nhiệm. Kết quả của trải nghiệm không quan trọng bằng quá trình thực hiện và những điều học được từ trải nghiệm đó, tạo cơ sở nền tảng cho việc học và trải nghiệm của cá nhân đó trong tương lai. Cùng với người học, GV là người dẫn dắt, hướng

người học vào môi trường trải nghiệm, đồng thời là người quan sát, giúp đỡ và kiểm tra, hướng dẫn, hệ thống lại những kiến thức mà người học thu được qua trải nghiệm.

Phương pháp dạy học trải nghiệm là cách tiếp cận để GV thiết kế và thực hiện dạy học nhằm mục tiêu tối đa hóa các hoạt động học tập trải nghiệm của người học tùy thuộc vào bối cảnh thực tế như thời gian, địa điểm, nguồn lực, phương tiện, vật chất... Hiện phương pháp dạy học này được nghiên cứu và áp dụng hầu hết ở các bậc học, nghề nghiệp, môn học như việc vận dụng mô hình dạy học trải nghiệm để dạy học thiết kế kỹ thuật trong đào tạo nghề cắt gọt kim loại trình độ cao đẳng (Duong Văn Cường và cộng sự, 2020). Theo Nguyễn Thị Ngọc Phúc (2018), PTNL dạy học trải nghiệm cho GV góp phần đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục trong tình hình mới. Bên cạnh đó, việc áp dụng các hoạt động trải nghiệm dạy và học môn ngữ văn nhằm nâng cao khả năng tư duy học tập, tăng cường khả năng sáng tạo, khám phá tri thức trong học tập (Nguyễn Thị Hồng Nhung, 2017). Trong hoạt động đào tạo, GV có thể vận dụng phương pháp dạy học trải nghiệm nhằm rèn luyện và nâng cao trách nhiệm văn hóa nghề nghiệp bản thân (Yomantas, 2021) và khả năng giao tiếp trong kinh doanh của SV ngành quản trị (Raja & Najmonnisa, 2018). Nhìn chung, các nghiên cứu tập trung vào việc nâng cao chất lượng đào tạo, phương pháp dạy và học mà chưa tập trung nhiều vào việc phát triển theo hướng năng lực cá nhân của người học để đáp ứng yêu cầu thực tiễn khi ra trường.

2.1.2. Một số phương pháp dạy học trải nghiệm

- *Dạy học dựa trên dự án*: Phương pháp học dựa vào dự án là tổ chức việc dạy và học thông qua các dự án hay công trình thực tế. Đồ án môn học thông thường được xây dựng từ một vấn đề gắn gũi với cuộc sống (nhu cầu, sự thiếu hụt, mâu thuẫn về nhận thức xã hội, mong muốn tìm ra một điều gì mới...) hoặc từ người dạy hoặc cũng có thể là từ người học (cá nhân xây dựng hoặc một tập thể). Việc xây dựng một đồ án môn học đòi hỏi người học phải có khả năng tổng hợp kiến thức, có khả năng dự đoán, sáng tạo và tư duy đổi mới (Phạm Minh Đường, 2013).

- *Phương pháp giải quyết vấn đề*: Giải quyết vấn đề là một phương pháp giáo dục nhằm PTNL tư duy, sáng tạo và giải quyết vấn đề. Người học được đặt trong tình huống có vấn đề, thông qua việc giải quyết vấn đề giúp người học lĩnh hội tri thức, kỹ năng và phương pháp (Phạm Minh Đường, 2019).

- *Phương pháp làm việc nhóm*: Làm việc theo nhóm nhỏ là phương pháp tổ chức dạy học trải nghiệm. Trong đó, người dạy sắp xếp người học thành những nhóm nhỏ theo hướng tạo ra sự tương tác trực tiếp giữa các thành viên, từ đó các thành viên trong nhóm trao đổi, giúp đỡ và cùng nhau phối hợp làm việc để hoàn thành nhiệm vụ chung của nhóm (Phạm Minh Đường, 2019).

- *Phương pháp đóng vai*: Đóng vai là phương pháp giáo dục giúp người học thực hành cách ứng xử, bày tỏ thái độ trong những tình huống giả định hoặc trên cơ sở trí tưởng tượng và ý nghĩ sáng tạo của người học. Đóng vai thường không có kịch bản cho trước mà người học tự xây dựng trong quá trình hoạt động. Đây là phương pháp giúp người học suy nghĩ sâu sắc về một vấn đề bằng cách tập trung vào cách ứng xử cụ thể mà họ quan sát được. Việc diễn xuất không phải là phần quan trọng nhất của phương pháp này mà là xử lý tình huống khi diễn và thảo luận sau phần nhập vai đó. Để bắt đầu cho một cuộc thảo luận, người đóng vai nên làm một điều gì đó sai, hoặc phải thực hiện nhiệm vụ vô cùng khó khăn (Phạm Minh Đường, 2019).

2.2. Vận dụng phương pháp trải nghiệm trong đào tạo theo hướng phát triển năng lực

2.2.1. Đề xuất giải pháp dạy học trải nghiệm theo hướng phát triển năng lực

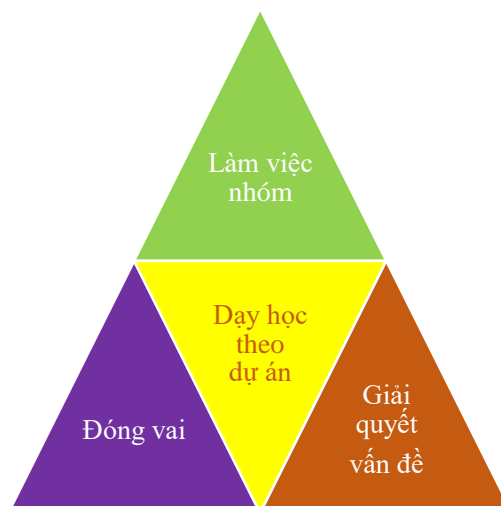
Phương pháp trải nghiệm coi trọng các hoạt động thực tiễn mang tính tự chủ của người học, về cơ bản là hoạt động mang tính tập thể trên tinh thần tự chủ cá nhân, với sự nỗ lực giáo dục giúp phát triển sáng tạo và cá tính riêng của mỗi cá nhân trong tập thể. Trong khuôn khổ bài báo, chúng tôi đề xuất giải pháp đã được áp dụng trong quá trình giảng dạy là kết hợp các phương pháp dạy học dựa trên dự án, giải quyết vấn đề, làm việc nhóm và đóng vai nhằm giúp cho người học phát triển được năng lực bản thân và có thể áp dụng ngay chính phương pháp này để tự nghiên cứu và PTNL bản thân sau khi ra trường. Chúng tôi gọi giải pháp này là mô hình “Tam giác đa trải nghiệm”.

Các bước thực hiện:

- *Bước 1. Sử dụng phương pháp làm việc nhóm cho SV tiến hành đăng ký nhóm*: Phương pháp dạy học thông qua làm việc nhóm giúp người học hình thành các kỹ năng xã hội và phẩm chất nhân cách cần thiết như kỹ năng tổ chức, quản lý, giải quyết vấn đề, hợp tác, có trách nhiệm cao, tinh thần đồng đội, sự quan tâm và mối quan hệ khăng khít, sự ủng hộ cá nhân và khuyến khích tinh thần học hỏi lẫn nhau, xác định giá trị của sự đa dạng và tính đoàn kết. Thể hiện mối quan hệ bình đẳng, dân chủ và nhân văn như tạo cơ hội bình đẳng cho mỗi cá nhân người học được khẳng định và phát triển.

- *Bước 2. Vận dụng phương pháp dạy học dựa trên dự án cho SV chọn hoặc đăng ký đề tài dự án thực hiện*: Trong quá trình xây dựng đồ án luôn đòi hỏi phải có sự trao đổi, thảo luận giữa người học và người dạy nhằm giải thích và

thống nhất mục tiêu. Người học luôn thấy được lợi ích và tạo được động cơ học tập bởi đồ án luôn gắn liền với mục tiêu và các phương tiện để đi đến mục tiêu đó. Phương pháp cho phép người học tiếp thu được nhiều kiến thức, kỹ năng; nâng cao khả năng kiểm soát tình huống thông qua việc trả lời các câu hỏi liên quan tới vấn đề, thông qua những phát hiện trong quá trình tiến hành đồ án; hiểu biết hơn về chính mình, những hạn chế của bản thân, đánh giá được những nhu cầu của bản thân và cách thức mà mình đã tiến hành. Việc thực thi một dự án đòi hỏi phải tính đến những khía cạnh về kinh tế, thời gian, vật lực và nhân lực. Do vậy, đòi hỏi người học phải đề cập tới vấn đề này khi làm đồ án.



Hình 1. Mô hình “tam giác trải nghiệm”

- *Bước 3. Dùng phương pháp giải quyết vấn đề hướng dẫn SV triển khai, thực hiện đề tài dự án đã đăng ký:* Trong tổ chức hoạt động trải nghiệm, phương pháp giải quyết vấn đề thường được vận dụng khi người học phân tích, xem xét và đề xuất những giải pháp trước một hiện tượng, sự việc này sinh trong quá trình hoạt động. Phương pháp giải quyết vấn đề giúp phát huy tính tích cực, sáng tạo của người học, giúp họ có cách nhìn toàn diện hơn trước các hiện tượng, sự việc xảy ra trong hoạt động cuộc sống hàng ngày. Năng lực người học đạt được trong phương pháp này là kỹ năng hay năng lực giải quyết vấn đề, người học phải phân tích, so sánh, đánh giá xem vấn đề có giải quyết được hay không. Nếu có nhiều phương án giải quyết thì cần so sánh để xác định phương án tối ưu. Nếu các phương án đã đề xuất mà không giải quyết được vấn đề thì tìm kiếm phương án giải quyết khác. Ngoài ra, phương pháp này có thể giúp người học vận dụng vào thực tế để phát triển kiến thức của bản thân khi ra trường.

- *Bước 4. Cho các nhóm thực hiện đóng vai để tham gia phản biện kết quả của nhóm bạn và góp ý hoàn thiện:* Phương pháp đóng vai có ý nghĩa rất lớn trong việc hình thành và phát triển các kỹ năng giao tiếp cho người học. Thông qua đó, người học được rèn luyện, thực hành những kỹ năng ứng xử và bày tỏ thái độ trong môi trường an toàn trước khi thực hành trong thực tiễn, tạo điều kiện PTNL sáng tạo của người học, kích lệ thay đổi thái độ và hành vi theo hướng tích cực trước một vấn đề hay đối tượng nào đó.

- *Bước 5. GV tổng hợp ý kiến và nhận xét kết quả từng nhóm:* Việc được GV hệ thống lại sẽ giúp cho SV khẳng định được những tri thức và kỹ năng rèn luyện sau quá trình thực hiện. Từ đó, SV có thể tự tin với những tri thức và kỹ năng có được, đồng thời sẵn sàng áp dụng để giải quyết những vấn đề tương tự sau này.

- *Bước 6. SV rút ra bài học kinh nghiệm cho bản thân thông qua phương pháp học trải nghiệm:* Có thể dùng phương pháp suy ngẫm để SV tự ghi lại những giá trị cốt lõi mà SV tâm đắc nhất sau quá trình học tập trải nghiệm hoặc cho SV thực hiện một cuộc khảo sát nhỏ để tự SV có thể đúc kết được kinh nghiệm.

2.2.2. Kết quả đạt được

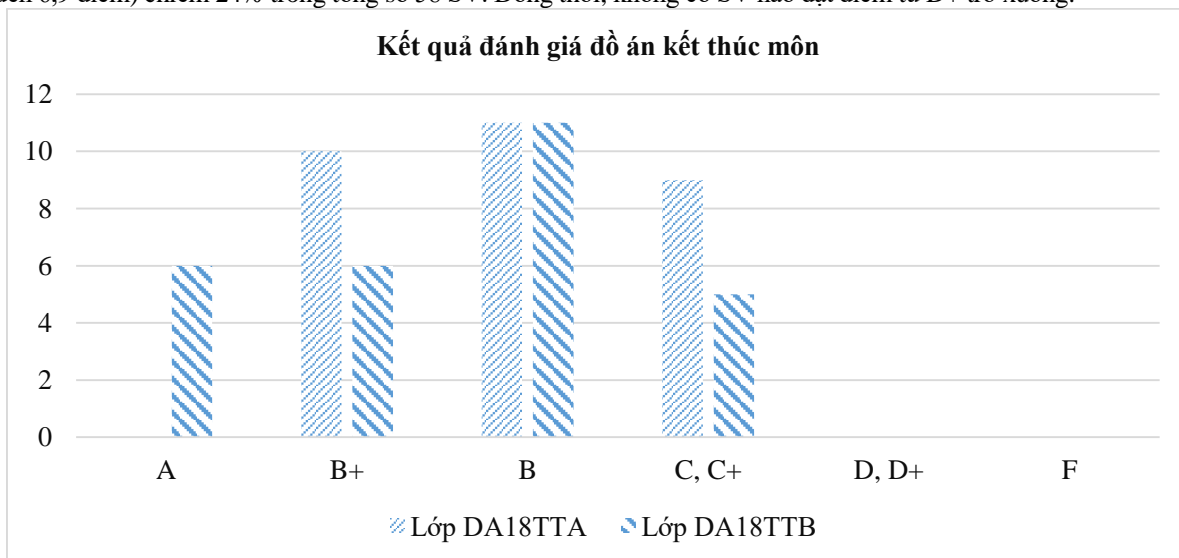
Nhóm tác giả đã vận dụng mô hình “Tam giác đa trải nghiệm” đề xuất ở trên khi giảng dạy tại Trường Đại học Trà Vinh trong năm học 2020-2021 gồm các môn học Chuyên đề Công nghệ XML (eXtensible Markup Language) và ứng dụng, Thiết kế và lập trình web, Thiết kế web cơ bản cho bốn nhóm lớp được ký hiệu thành N1, N2, N3 và N4. Thông qua phương pháp dùng phiếu khảo sát với các tiêu chí năng lực đạt được của SV với tổng số 135 phiếu và đã đạt được một số kết quả nhất định trong bảng 1.

Bảng 1. Minh họa phương pháp thực hiện và kết quả đạt được

Nhóm/Môn học (lớp, sĩ số)	Cách thực hiện của GV	Hoạt động và năng lực đạt được của SV	Kết quả
N1/Chuyên đề Công nghệ XML và ứng dụng (DA18TTB, 28 SV)	<p>Cho SV thành lập các nhóm nhỏ và tiến hành đăng kí đồ án môn học theo chủ đề (vấn đề cần được giải quyết) mà GV đã đề xuất.</p> <p>Tổ chức seminar và phân công nhiệm vụ cho nhóm phân biện (Đóng vai)</p> <p>Giúp SV có nhận thức đúng về vai trò của hoạt động trải nghiệm và truyền đam mê cho SV.</p>	<p>Tiến hành thực hiện theo sự điều phối của GV và khi kết thúc môn học năng lực đạt được của SV như sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nâng cao năng lực trí tuệ và tư duy qua báo cáo đồ án (A). - Nâng cao khả năng học tập thông qua tìm hiểu và giải quyết vấn đề thực tiễn (B). - Nhận thức được vai trò và trách nhiệm của bản thân thông qua làm việc nhóm và seminar (C). - Xác định rõ mục đích và động lực học tập (D). 	<p style="text-align: center;">DA18TTB</p> <p style="text-align: center;">Hình 2. Năng lực đạt được của lớp DA18TTB (Nguồn: Khảo sát của nhóm tác giả)</p>
N2/Thiết kế và lập trình web (DA18TTA, 30 SV) N3/Thiết kế và lập trình web (DA18TTB, 28 SV)	<p>Cho SV thành lập các nhóm nhỏ (tối đa 03 SV/nhóm) và tiến hành tự đề xuất đề tài đồ án môn học. GV duyệt mức độ của đề tài có phù hợp với chuẩn đầu ra cần đạt được của môn học hay không. Nếu có, tiến hành cho SV đăng kí. Nếu không, đề nghị nhóm SV điều chỉnh trước khi đăng kí.</p> <p>Sau khi đăng kí, các nhóm tiến hành khảo sát yêu cầu thực tế theo chủ đề của đề tài, thực hiện dự án đã đăng kí và gửi kết quả về cho GV dưới dạng một bài báo.</p> <p>GV phân công mỗi nhóm trong N2 đóng vai trò là phân biện chuyên môn cho một nhóm trong N3 và ngược lại, tuy nhiên không sử dụng phân biện song song qua lại.</p> <p>Tổ chức seminar để các nhóm thực hiện báo cáo kết quả đồng thời nghe nhận xét từ nhóm phân biện và GV.</p>	<p>Phối hợp thực hiện theo sự điều phối của GV và một số kết quả nổi bật được ghi nhận:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tự tin trong việc thực hiện và bảo vệ quan điểm cá nhân. - Sẵn sàng chia sẻ, góp ý cho các nhóm khác để cùng nhau phát triển trên tinh thần xây dựng và cạnh tranh công bằng. - Nâng cao năng lực giải quyết vấn đề. - Nâng cao khả năng tự học hỏi và hoàn thiện bản thân trước nhu cầu thực tiễn. 	<p>Có 89,7% SV được hỏi và trả lời rằng đã tự tin hơn trong việc thực hiện đề tài và bảo vệ quan điểm cá nhân.</p> <p>Có 96,6% SV cho biết sẵn sàng chia sẻ, góp ý cho nhóm bạn để cùng nhau phát triển. 3,4% SV còn lại ngại chia sẻ vì lo rằng kiến thức của mình còn hạn hẹp. Nhưng 100% SV đều mong muốn nhận được góp ý trên tinh thần xây dựng và cạnh tranh công bằng.</p> <p>Có 94,8% SV tự đánh giá năng lực giải quyết vấn đề của bản thân được cải thiện.</p> <p>100% SV rút ra được bài học kinh nghiệm cho bản thân khi làm việc nhóm trong thực hiện dự án và phân biện chuyên môn, đồng thời nâng cao khả năng tự học hỏi và hoàn thiện mình trước nhu cầu thực tế của xã hội.</p> <p>(Nguồn: Khảo sát của nhóm tác giả)</p>
N4/Thiết kế web cơ bản (DA17NNAB, DA17NNAE 49 SV)	<p>Cho SV thành lập các nhóm dự án và ghi nhận chủ đề các nhóm đăng kí. Quy ước, các nhóm bốc thăm chọn chủ đề để mô phỏng việc ra trường đi làm và được giao cho công việc không được chuẩn bị trước. (Giải quyết vấn đề)</p>	<p>Các nhóm đề xuất và bốc thăm chủ đề. Nhóm thực hiện dự án đóng vai trò là người khảo sát yêu cầu người dùng cho nhóm mình và đóng vai làm khách hàng để đưa ra yêu cầu cho nhóm bạn. Trong quá trình đó, các nhóm có thể trình bày ý tưởng, thương lượng để có được một</p>	<p>100% SV cảm thấy hứng thú hơn trong học tập thông qua việc thực hiện một dự án nhóm, được đóng vai và tiếp cận thực tế.</p> <p>Nếu như 100% SV cho biết có sự e ngại trước khi học môn học này vì đây là môn học liên quan đến ngành Công nghệ</p>

	Cho các nhóm đóng vai làm khách hàng và người thu thập yêu cầu của khách hàng. (Đóng vai). Trong quá trình đó, GV quan sát và hỗ trợ, xem xét sự cân nhắc của nhóm thực hiện đối với các yêu cầu của khách hàng giả lập có hợp lí hay chưa, có khả năng thực hiện được đối với kiến thức mà môn học này cung cấp cho SV hay không.	sản phẩm tốt nhất trong tương lai. Sau khi thu thập yêu cầu, các nhóm phân tích và xây dựng hệ thống theo yêu cầu khách hàng. Năng lực đạt được: - Khám phá được năng lực bản thân trong giải quyết vấn đề và tiếp cận kiến thức mới. - Biết hài hòa giữa ý kiến cá nhân và nhóm. - Cải thiện khả năng trình bày văn bản khoa học. - Tự tin trong báo cáo trước đám đông.	thông tin, không thuộc chuyên ngành của ngành Ngôn ngữ Anh thì sau khi kết thúc môn học, có đến 85,7% cảm thấy thích thú với môn học, không còn e ngại đồng thời mong muốn tiếp tục nghiên cứu để hoàn thiện. 14,3% còn lại cực kì hài lòng với sản phẩm và kiến thức học được trong môn học này, sẵn sàng hướng dẫn lại cho người khác khi cần thiết. (Nguồn: Khảo sát của nhóm tác giả)
--	--	---	---

Bên cạnh đó, qua việc triển khai mô hình “Tam giác đa trải nghiệm”, năng lực của nhóm SV lớp DA18TTA, DA18TTB với môn Thiết kế và lập trình web sau khi được đánh giá cho kết quả khả quan nhất. Với tiêu chí và thang đo tương tự nhau giữa các nhóm lớp bao gồm: Điểm nhóm (7,0 điểm), điểm cá nhân (3,0 điểm). Trong đó, điểm nhóm gồm các tiêu mục: Hình thức quyền báo cáo (1,0 điểm), Nội dung quyền báo cáo và kết quả xây dựng ứng dụng (6,0 điểm). Điểm cá nhân gồm các tiêu mục: Đóng góp vào đề tài (1,0 điểm), Trình bày báo cáo tự tin, lưu loát, đảm bảo được phần nội dung trình bày (1,0 điểm), Trả lời vấn đáp (1,0 điểm). Kết quả đánh giá cho thấy, cách tổ chức thực hiện mô hình “Tam giác đa trải nghiệm” sẽ có ảnh hưởng rõ rệt đến kết quả đạt được. Với nhóm SV được GV đề xuất đề tài (N1), mặc dù thực hiện được các yêu cầu đề ra nhưng thiếu sự linh hoạt và sáng tạo trong cách xử lí tình huống và giải quyết vấn đề. Bên cạnh đó, nhiều đề tài sau khi hoàn thành không có đầu ra, chỉ dừng lại ở sản phẩm thử nghiệm. Với nhóm SV tự đề xuất đề tài nhưng phải bốc thăm để chọn ngẫu nhiên đề tài thực hiện (N4), khả năng am hiểu về đề tài còn hạn chế, chưa phát huy được thế mạnh tư duy, đa phần các nhóm đều thực hiện theo yêu cầu của khách hàng giả định, chưa thể hiện rõ khả năng thuyết phục và tư duy phản biện. Riêng đối với nhóm SV được tự đề xuất đề tài và thực hiện đề tài đã đề xuất (N2 và N3), thể hiện rõ sự cải thiện về mặt tư duy sau khi được GV thẩm định quy mô và chất lượng sản phẩm. Hơn thế nữa, nhiều dự án thành công ngoài mong đợi, được SV tiếp tục ứng dụng, nâng cấp cho các môn học sau, một số dự án được SV đưa vào triển khai thực tế cho các đơn vị kinh doanh nhỏ của gia đình sử dụng. Về tổng hợp kết quả đánh giá của hai lớp DA18TTA và DA18TTB ở môn Thiết kế và lập trình web, có 6 SV đạt điểm A (từ 9,0 điểm trở lên) chiếm 10%, có 16 SV đạt điểm B+ (từ 8,0 đến 8,9 điểm) chiếm 28%, có 22 SV đạt điểm B (từ 7,0 đến 7,9 điểm) chiếm 38% và có 14 SV đạt từ C đến C+ (từ 5,5 đến 6,9 điểm) chiếm 24% trong tổng số 58 SV. Đồng thời, không có SV nào đạt điểm từ D+ trở xuống.



Hình 2. Kết quả đánh giá đồ án kết thúc môn Thiết kế và lập trình web của hai lớp DA18TTA, DA18TTB (Nguồn: Số liệu thống kê kết quả đánh giá kết thúc môn Thiết kế và lập trình web của nhóm tác giả)

3. Kết luận

Phương pháp trải nghiệm giúp người học phải sử dụng tổng hợp các giác quan, tăng khả năng lưu giữ những điều đã học được lâu hơn; có thể tối đa hóa khả năng sáng tạo, tính năng động và thích ứng của người học. Việc trải qua quá trình khám phá tri thức và tìm giải pháp giúp PTNL cá nhân và tăng cường sự tự tin. Có thể nói, phương pháp trải nghiệm giữ vai trò rất quan trọng trong đào tạo đại học, đào tạo nghề; hoạt động này giúp cho người học có nhiều cơ hội trải nghiệm để vận dụng những kiến thức học được vào thực tiễn, từ đó hình thành năng lực thực tiễn cũng như phát huy tiềm năng sáng tạo của bản thân. Riêng với mô hình “Tam giác đa trải nghiệm” được nhóm tác giả đề xuất và áp dụng trong giảng dạy đối với các học phần được phân công bước đầu cho thấy những kết quả tích cực. Nếu mô hình được ứng dụng rộng rãi trên nhiều học phần hơn trong cùng một chương trình đào tạo với cùng đối tượng người học thì ngoài việc phát huy được tính tích cực của người học còn có thể củng cố được kiến thức; cùng với đó, các kỹ năng của người học cũng sẽ được rèn luyện thành thục là điều có thể hi vọng và hướng tới.

Tài liệu tham khảo

- Allison P., & Seaman J. (2017). Experiential Education. In: *Peters M. (eds) Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory*. Springer, Singapore.
- Dương Văn Cường, Thái Thế Hùng, Nguyễn Tiến Long (2020). Vận dụng mô hình dạy học trải nghiệm để dạy học thiết kế kỹ thuật trong đào tạo nghề cắt gọt kim loại trình độ cao đẳng. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt tháng 4*, 197-201.
- Hồ Thị Thu Chung (2018). Dạy học thông qua trải nghiệm. *Báo Giáo dục và Thời đại*. <https://giaoducthoidai.vn/trao-doi/day-hoc-thong-qua-trai-nghiem-3764849.html>
- Nghiêm Đình Vỹ (2018). *Đào tạo, bồi dưỡng giáo viên theo hướng phát triển năng lực gắn với thực tiễn phổ thông*. Ban quản lý Chương trình ETEP, Bộ GD-ĐT. <https://etep.moet.gov.vn/tintuc/chitiet?Id=305>
- Ngô Tứ Thành (2008). Giải pháp đổi mới phương pháp giảng dạy ở các trường đại học ICT hiện nay. *Tạp chí Khoa học, Đại học Quốc gia Hà Nội, 24*, 237-242.
- Nguyễn Thị Hồng Nhung (2017). Vai trò của hoạt động trải nghiệm đối với việc dạy - học ngữ văn ở trung học cơ sở. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt kì 1 tháng 10*, 42-45.
- Nguyễn Thị Ngọc Phúc (2018). Phát triển năng lực dạy học trải nghiệm cho giáo viên nhằm đáp ứng yêu cầu đổi mới giáo dục. *Tạp chí Giáo dục, 439*, 21-24.
- Phạm Minh Đường (2013). *Rèn luyện kỹ năng mềm bằng phương pháp trải nghiệm*. Kì yếu hội thảo khoa học “Phương pháp giảng dạy trong thời kì hội nhập”, Trường Đại học Trà Vinh, 30-36.
- Phạm Minh Đường (2019). *Áp dụng phương pháp trải nghiệm đào tạo giáo viên theo hướng phát triển năng lực gắn với thực tiễn*. Kì yếu hội thảo khoa học “Định hướng đào tạo giáo viên phù hợp Chương trình phổ thông tổng thể”, Trường Đại học Trà Vinh, 10-16.
- Phạm Quang Tiệp (2017). Dạy học Khoa học cho học sinh tiểu học hướng trải nghiệm. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt kì 3 tháng 8*, 200-205.
- Raja, F. H., & Najmonnisa (2018). Comparing Traditional Teaching Method and Experiential Teaching Method using Experimental Research. *Journal of Education and Educational Development, 5(2)*, 276-288.
- Yomantas, E. L. (2021). New Possibilities for Culturally Responsive Experiential Education in Teacher Education. *Journal of Experiential Education, 4(1)*, 31-49.