

## DAY HỌC NGỮ VĂN THEO LÍ THUYẾT HỌC TẬP TRẢI NGHIỆM: TIỀM NĂNG VÀ ĐỊNH HƯỚNG VẬN DỤNG TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

Nguyễn Thị Hoài Phương<sup>1,2,+</sup>,  
Lê Thị Ngọc Anh<sup>1</sup>,  
Trịnh Thị Lan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế;

<sup>2</sup>NCS Trường Đại học Sư phạm Hà Nội;

<sup>3</sup>Trường Đại học Sư phạm Hà Nội

+Tác giả liên hệ • Email: [nthphuong.dhsp@hueuni.edu.vn](mailto:nthphuong.dhsp@hueuni.edu.vn)

### Article history

Received: 15/10/2025

Accepted: 10/11/2025

Published: 05/02/2026

### Keywords

Experiential learning theory,  
digital environment, teaching  
methods, Literature  
pedagogy, application  
orientation

### ABSTRACT

In response to the demands of a competency-based education approach and the trend of comprehensive digital transformation, Literature pedagogy must move beyond passive knowledge transmission methods towards the development of learners' qualities and skills in the digital age. This paper focuses on analyzing the potentials of and proposing recommendations for applying David A. Kolb's Experiential Learning Theory in Literature teaching within the digital environment. By clarifying the profound compatibility between the experiential learning cycle and the characteristics of the digital environment, the paper confirms the feasibility of this combination. From this basis, the study proposes specific application principles and models, such as digital project-based learning, interactive case studies on digital platforms, and virtual experience rooms. These aim to transform the process of literary reception and the formation of writing and speaking-listening competencies into an active, creative, and profoundly meaningful process of knowledge construction, thereby contributing to solving the inherent challenges of the subject and meeting the objectives of the contemporary general educational curriculum.

### 1. Mở đầu

Việc dạy học Ngữ văn trong bối cảnh đương đại đang đối diện với yêu cầu cấp thiết về đổi mới phương pháp nhằm tạo ra sự kết nối kiến thức văn học với thế hệ HS thời đại số. Để giải quyết thách thức đặt ra từ thực tiễn dạy học Ngữ văn, các định hướng sư phạm mới cần được nghiên cứu và ứng dụng. Trong đó, lý thuyết học tập trải nghiệm (HTTN) (Experiential Learning Theory) của David A. Kolb, với luận điểm cốt lõi rằng tri thức được kiến tạo thông qua sự chuyên hóa kinh nghiệm đã cung cấp một khung lý thuyết phù hợp cho việc tổ chức các hoạt động học tập mang tính chủ động, sáng tạo. Song song với sự phát triển của các lý thuyết khoa học về giáo dục, sự tiến bộ của công nghệ đã hình thành nên môi trường số với những đặc trưng nổi bật như tính tương tác, mô phỏng, phi không gian và thời gian. Môi trường này cung cấp những phương tiện và không gian mới để hiện thực hóa các kịch bản dạy học phức hợp, vốn khó thực hiện trong điều kiện lớp học truyền thống, mở ra khả năng tái hiện bối cảnh văn hóa - lịch sử và gia tăng tương tác đa chiều với tác phẩm văn học.

Trên cơ sở nghiên cứu lý thuyết, bài báo phân tích, tổng hợp nhằm làm rõ sự tương thích giữa lý thuyết HTTN và đặc trưng môi trường số, từ đó đề xuất các định hướng, nguyên tắc và mô hình vận dụng cụ thể vào dạy học Ngữ văn, góp phần cung cấp một khung tham khảo khoa học cho việc đổi mới phương pháp dạy học Ngữ văn theo định hướng phát triển năng lực.

### 2. Kết quả nghiên cứu

#### 2.1. Lý thuyết học tập trải nghiệm của David Kolb phát huy thế mạnh trong môi trường số

Lý thuyết HTTN gắn liền với tên tuổi của David A. Kolb. Trọng tâm của lý thuyết là chu trình học tập gồm 4 giai đoạn và các phong cách học tập cụ thể. Trước Kolb, đặt nền móng cho lý thuyết HTTN có các nhà tâm lý học, triết học như John Dewey, Kurt Lewin, Jean Piaget,... Theo đó, Dewey (1938) đã chỉ ra rằng, không phải mọi kinh nghiệm đều có giá trị giáo dục như nhau, nhấn mạnh sự cần thiết của việc tổ chức trải nghiệm một cách có định hướng và đi kèm với sự suy ngẫm. Tiếp nối dòng tư tưởng này, Kurt Lewin đã phát triển mô hình nghiên cứu hành động, nhấn mạnh tầm quan trọng của trải nghiệm tích cực. Mô hình của Lewin cho rằng học tập là một chu trình lặp đi lặp lại của trải nghiệm, quan sát và thử nghiệm. Cuối cùng, lý thuyết về sự phát triển nhận thức của Jean Piaget đã

cung cấp cơ sở tâm lý học cho HTTN, qua đó ông mô tả trí thông minh không phải là một đặc điểm cố định mà được định hình thông qua hai quá trình “đồng hóa” (assimilation) và “điều ứng” (accommodation) trong sự tương tác của cá nhân với môi trường. Với tư cách là nhà khoa học nghiên cứu về HTTN, Kolb đã tổng hợp những quan điểm này để xây dựng nên một mô hình lý thuyết có tính ứng dụng cao đó chính là chu trình HTTN.

Có thể nói, chu trình học tập gồm 4 giai đoạn được Kolb (1984) đề xuất cho thấy quá trình học tập một cách năng động của người học. Xét trên khía cạnh khoa học, chu trình này đã thay đổi tư duy giáo dục từ chỗ đặt người dạy vào vị trí trung tâm sang lấy người học làm trung tâm; chu trình học tập khép kín, có tính lặp lại nhằm giúp cho người học kiến tạo tri thức không ngừng. Kolb (1984) mô tả đây là một mô hình tổng thể của quá trình thích ứng, nơi mà “sự giải quyết các xung đột biện chứng giữa các phương thức học tập đối lập chính là động lực của sự phát triển”. Chu trình này được khái quát như sau:

<b>Trải nghiệm cụ thể</b> (Concrete Experience - CE)	Giai đoạn khởi đầu, nơi người học đắm mình, tham gia trực tiếp vào một hoạt động hoặc tình huống mà không phân xét hay phân tích sâu. Đây là giai đoạn của “cảm nhận”, thu thập những dữ liệu thô từ thực tế.
<b>Quan sát và Phản ánh</b> (Reflective Observation - RO)	Sau khi có trải nghiệm, người học lùi lại một bước để quan sát, suy ngẫm về những gì đã xảy ra. Họ xem xét trải nghiệm từ nhiều góc độ, tìm kiếm ý nghĩa và mối liên hệ, đặt ra các câu hỏi “điều gì đã xảy ra?” và “tại sao điều đó lại xảy ra như vậy?”.
<b>Khái quát hóa và Trừu tượng hóa</b> (Abstract Conceptualization - AC)	Từ những quan sát và suy ngẫm, người học bắt đầu quá trình “tư duy” để rút ra các quy luật, nguyên tắc, hoặc xây dựng các mô hình lý thuyết. Giai đoạn này chuyển hóa những quan sát cụ thể thành những khái niệm trừu tượng, có tính phổ quát.
<b>Thử nghiệm tích cực</b> (Active Experimentation - AE)	Cuối cùng, người học chủ động “hành động” bằng cách áp dụng những lý thuyết, khái niệm vừa hình thành vào những tình huống mới để giải quyết vấn đề hoặc ra quyết định. Kết quả của sự thử nghiệm này lại tạo ra những trải nghiệm cụ thể mới, và chu trình lại tiếp tục.

Kolb đã xác định 4 phong cách học tập đặc trưng, tương ứng với việc người học có xu hướng ưu tiên lựa chọn các giai đoạn nhất định. Đóng góp này của Kolb giúp người làm công tác giáo dục hiểu rõ từng phong cách học tập. Điều này không phải để “đóng khung” một cá nhân, mà là để nhận diện xu hướng tự nhiên của mỗi người. Phạm Thị Giao Liên và cộng sự (2024) đã khẳng định, xét về bản chất phong cách học tập được xác định là những điểm mạnh riêng của cá nhân quy định cách thức tiếp nhận, xử lý và đánh giá thông tin trong quá trình học tập. Do đó, việc thấu hiểu phong cách học tập cá nhân sẽ giúp đưa ra những lựa chọn về phương pháp và môi trường học tập phù hợp, hiệu quả hơn. Khái quát về bốn phong cách học tập như sau:

*Bảng 1. Bốn phong cách học tập của Kolb (1984)*

<b>Phong cách học tập</b>	<b>Kết hợp</b>	<b>Đặc điểm</b>
Phong cách Phân kì (Diverging)	Trải nghiệm cụ thể (CE - Cảm nhận) và Quan sát và Phản ánh (RO - Quan sát).	Giàu trí tưởng tượng, nhạy cảm, hướng về con người, thích quan sát hơn là hành động.
Phong cách Đồng hóa (Assimilating)	Khái quát hóa trừu tượng (AC - Tư duy) và Quan sát và Phản ánh (RO - Quan sát).	Logic, có hệ thống, thích các khái niệm trừu tượng và lý thuyết hơn là ứng dụng thực tế.
Phong cách Hội tụ (Converging)	Khái quát hóa trừu tượng (AC - Tư duy) và Thử nghiệm tích cực (AE - Hành động)	Thực tế, logic, hướng đến giải pháp, thích làm việc với máy móc và kỹ thuật hơn con người.
Phong cách Thích ứng (Accommodating)	Trải nghiệm cụ thể (CE - Cảm nhận) và Thử nghiệm tích cực (AE - Hành động)	Thực hành, trực giác, linh hoạt, chấp nhận rủi ro, học tốt nhất qua hành động.

Lý thuyết HTTN của Kolb tương thích sâu sắc với đặc thù môn Ngữ văn, vì bản chất tiếp nhận văn chương là hoạt động phức hợp (rung cảm, liên tưởng, phân tích lí tính), không phải thu nhận kiến thức đơn thuần. Chu trình 4 giai đoạn của Kolb (Trải nghiệm cụ thể - đọc/xem/nghe; Quan sát và phản ánh - suy tư, thảo luận; Khái quát hóa - phân tích nghệ thuật, chủ đề; và Thử nghiệm tích cực - viết bình luận, sáng tạo phái sinh) đã mô hình hóa khoa học quy trình này. Vận dụng lý thuyết này giúp cấu trúc hóa logic hoạt động dạy học Ngữ văn, đi từ trải nghiệm cá nhân đến tri thức khoa học, thúc đẩy năng lực văn học toàn diện. Tác giả Lê Thị Thu Hiền và cộng sự (2024) khẳng định, việc giúp người học hiểu sâu tác phẩm, kết nối bối cảnh văn hóa - lịch sử, phát triển kỹ năng phân tích, khám phá góc nhìn đa chiều, kích thích sáng tạo và tăng cường kỹ năng giao tiếp, hợp tác. Sự tương thích này được tối ưu hóa trong môi trường số. Vượt qua giới hạn của lớp học truyền thống, môi trường số với tính tương tác, mô phỏng và đa

phương tiện giúp hiện thực hóa trọn vẹn chu trình 4 giai đoạn. Cụ thể, môi trường số cho phép kiến tạo *Trải nghiệm cụ thể* (CE) phong phú (tham quan ảo, game mô phỏng); cung cấp nền tảng *Quan sát và Phản ánh* (RO) sâu sắc, có tính cộng tác (diễn đàn, blog); hỗ trợ *Khái quát hóa* (AC) hiệu quả qua nguồn học liệu số; và mở ra không gian *Thử nghiệm tích cực* (AE) đa dạng qua việc sáng tạo sản phẩm số (podcast, video-essay). Bối cảnh này giúp lý thuyết của Kolb phát huy tối đa thế mạnh, biến việc học tập thành quá trình kiến tạo tri thức chủ động và linh hoạt.

## 2.2. Môi trường số tạo điều kiện thuận lợi và cơ hội phong phú để học tập trải nghiệm trong môn Ngữ văn

Về mặt khái niệm, môi trường số trong bối cảnh học tập và tương tác tri thức có thể được định nghĩa là “một hệ sinh thái học tập được kiến tạo và vận hành dựa trên nền tảng công nghệ kỹ thuật số, nơi các hoạt động dạy, học, tương tác và truy cập tài nguyên được trung gian hóa bởi các thiết bị điện tử và mạng máy tính” (Bates, 2019). Về bản chất, đây là một không gian xã hội - kỹ thuật (socio - technical) nơi công nghệ không chỉ là công cụ mà còn là nền tảng kiến tạo nên các hình thức tương tác và giao tiếp mới. Môi trường này được cấu thành từ sự tương tác của ba thành tố cốt lõi không thể tách rời. Nền tảng đầu tiên và là điều kiện cần chính là hạ tầng công nghệ, bao gồm các thiết bị phần cứng, mạng lưới kết nối và các nền tảng phần mềm. Yếu tố thứ hai là nội dung số, tức toàn bộ dữ liệu, thông tin, tài nguyên được mã hóa để có thể lưu trữ, truy xuất và xử lý trên hạ tầng công nghệ. Cuối cùng, và quan trọng nhất, là cộng đồng người dùng. Có thể hiểu cộng đồng người dùng ở đây chính là yếu tố con người tham gia giao tiếp, kiến tạo và tiêu thụ nội dung. Nếu không có sự tham gia của cộng đồng, môi trường số sẽ chỉ là một hệ thống kỹ thuật tĩnh và một kho lưu trữ thông tin vô hồn.

Chính sự tương tác phức hợp giữa hạ tầng, nội dung và người dùng đã tạo nên một không gian vận hành với những đặc trưng riêng biệt. Đặc trưng nền tảng nhất là tính kết nối mạng lưới, cho phép các thực thể kết nối với nhau không giới hạn bởi không gian địa lý, tạo điều kiện cho sự giao tiếp tức thời và luân chuyển thông tin trên quy mô toàn cầu. Trên nền tảng kết nối đó, môi trường số biểu hiện mạnh mẽ tính tương tác và đa phương tiện, cho phép người dùng không chỉ tiếp nhận mà còn thao tác, phản hồi nội dung được biểu đạt dưới nhiều định dạng tích hợp. Cấu trúc thông tin trong không gian này cũng mang tính siêu văn bản, tổ chức nội dung theo kiểu phi tuyến tính, hỗ trợ cơ chế khám phá và cho phép mỗi người dùng xây dựng một lộ trình tiếp nhận tri thức được cá nhân hóa cao độ. Cuối cùng, tính lưu trữ và sao chép cho phép dữ liệu số được bảo tồn và nhân bản với độ chính xác tuyệt đối, tạo ra một kho tàng tri thức khổng lồ của nhân loại. Những đặc trưng vận hành độc đáo này, khi tổng hòa lại, đã mở ra tiềm năng ứng dụng có hiệu quả, tạo ra một cuộc cách mạng trong nhiều lĩnh vực. Trong kinh tế, môi trường số thúc đẩy thương mại điện tử; trong khoa học, môi trường số cho phép xử lý dữ liệu lớn và hợp tác nghiên cứu toàn cầu; trong văn hóa, môi trường số tái định hình cách con người sáng tạo và thụ hưởng. Trong lĩnh vực giáo dục, chuyển đổi số không chỉ là sự thay đổi mang tính kỹ thuật, mà còn đặt ra yêu cầu căn bản về việc tái cấu trúc các chương trình đào tạo và các mô hình giảng dạy... nhằm nâng cao chất lượng giảng dạy, tăng cường tính tương tác, phát triển tư duy phản biện và nâng cao năng lực tự học (Vũ Thị Thu Hoài, 2025). Có thể thấy, môi trường số mang đến tiềm năng đột phá trong việc cá nhân hóa lộ trình học tập, dân chủ hóa cơ hội tiếp cận tri thức, và phát triển các năng lực cần thiết cho công dân thế kỷ XXI như năng lực số, tư duy phản biện và năng lực hợp tác. Việc vận dụng lý thuyết HTTN của Kolb vào dạy học Ngữ văn trong bối cảnh số là một định hướng khả thi, có cơ sở khoa học vững chắc. Môi trường số, với những đặc trưng ưu việt, đóng vai trò là chất xúc tác mạnh mẽ, giúp hiện thực hóa và tối ưu hóa chu trình học tập này. Môi trường số không chỉ khắc phục giới hạn lớp học truyền thống mà còn kiến tạo nên các bối cảnh thực hành - tương tác chân thực, biến việc học Ngữ văn thành một quá trình kiến tạo và vận dụng tri thức toàn diện. Cụ thể, đối với năng lực đọc hiểu, môi trường số biến văn bản tĩnh thành không gian trải nghiệm đa chiều và sống động. Công nghệ mô phỏng (như tour VR 360 độ hay bản đồ tương tác) giúp cụ thể hóa các kí hiệu trừu tượng của văn bản văn học, tạo ra trải nghiệm cụ thể (CE). Sau đó, công cụ chú giải văn bản cộng tác cho phép người học cùng nhau quan sát và phản ánh (RO), nêu câu hỏi và tranh luận đa tầng. Dữ liệu tương tác này là bằng chứng khách quan để phân tích. Dựa trên thảo luận, người học truy cập học liệu số để kết nối, đối chiếu và khái quát hóa (AC) thành các quy luật thi pháp, thể loại. Cuối cùng, họ thử nghiệm tích cực (AE) sự am hiểu bằng cách lập trình câu chuyện tương tác hoặc xây dựng “bảo tàng số” 3D về tác giả. Đối với năng lực viết, môi trường số kiến tạo được bối cảnh giao tiếp giả lập, biến viết thành trải nghiệm thực hành xã hội có mục đích. Trải nghiệm cụ thể (CE) được tạo ra khi người học đóng vai (nhà báo, luật sư) trong tình huống viết cụ thể liên quan đến tác phẩm. Giai đoạn quan sát và phản ánh (RO) được tối ưu hóa nhờ các nền tảng biên tập cộng tác và công cụ phản hồi chéo (Tseng và Tsai, 2010), giúp người học nhận phản hồi đa chiều và nhận thức sâu sắc về hiệu quả của văn bản. Từ dữ liệu phản hồi, người học khái quát hóa (AC) thành nguyên tắc viết hiệu quả theo từng thể loại. Quá trình sửa chữa, biên tập lại văn bản chính là giai đoạn thử nghiệm tích cực (AE) quan trọng, nơi họ áp dụng các nguyên tắc để cải thiện sản phẩm.

Riêng đối với năng lực nói và nghe, môi trường số phá vỡ rào cản tâm lý và không gian, tạo môi trường an toàn. Người học có được trải nghiệm cụ thể (CE) thông qua việc tạo ra sản phẩm âm thanh/hình ảnh (Hasan và Hoon, 2013) hoặc tranh biện trực tuyến. Ưu thế nằm ở giai đoạn quan sát và phản ánh (RO): sản phẩm ghi âm/ghi hình trở thành đối tượng khách quan để người học tự soi chiếu, phân tích ưu-nhược điểm. Các công cụ phản hồi chính xác trên mốc thời gian cụ thể giúp chuyên góp ý chung chung thành nhận xét có bằng chứng. Từ đó, người học khái quát hóa (AC) các tiêu chí của một bài trình bày hiệu quả. Giai đoạn thử nghiệm tích cực (AE) diễn ra khi họ thực hành ghi âm/ghi hình lại, áp dụng những điều chỉnh để hoàn thiện kỹ năng qua từng vòng lặp.

### 2.3. Nguyên tắc và mô hình vận dụng lý thuyết học tập trải nghiệm để dạy học Ngữ văn trong môi trường số

#### 2.3.1. Nguyên tắc vận dụng

Đề đảm bảo việc vận dụng lý thuyết học tập trong môi trường số đạt hiệu quả tối ưu và không sa vào việc lạm dụng công nghệ, quá trình thiết kế các hoạt động dạy học cần tuân thủ các nguyên tắc cốt lõi. Đối với việc vận dụng lý thuyết HTTN trong môi trường số, nguyên tắc quan trọng hàng đầu chính là lấy trải nghiệm làm trung tâm, công nghệ là phương tiện. Mục tiêu cuối cùng là để người học kiến tạo tri thức thông qua trải nghiệm, chứ không phải để trình diễn công nghệ. Do đó, mọi lựa chọn về công cụ (VR, mô phỏng, diễn đàn) đều phải xuất phát từ câu hỏi: “Công cụ này hỗ trợ cho giai đoạn trải nghiệm nào? Thúc đẩy mục tiêu học tập gì?”, tránh lựa chọn công nghệ chỉ vì nó mới mẻ hay hấp dẫn bề ngoài. Bên cạnh đó, cần bám sát chặt chẽ cơ sở lý luận nền tảng của lý thuyết HTTN để khi ứng dụng vào dạy học trong môi trường số phải đảm bảo được tính chu trình và sự liền mạch. Một sai lầm phổ biến là chỉ tập trung vào giai đoạn Trải nghiệm cụ thể (CE) mà bỏ qua ba giai đoạn còn lại. Một thiết kế hiệu quả phải là một chuỗi hoạt động có tính dẫn dắt, giúp người học đi trọn vẹn từ trải nghiệm đến phản tư, rồi khái quát hóa và thử nghiệm. Môi trường số phải được tận dụng để tạo ra các “câu nối” liền mạch giữa các giai đoạn, ví dụ, sau khi kết thúc một hoạt động mô phỏng, hệ thống tự động chuyển người học đến một diễn đàn phản tư có cấu trúc cụ thể. Có như thế sự liền mạch trong các bước đảm bảo tạo ra hiệu quả tối ưu.

Tuy nhiên, dù vận dụng lý thuyết nào trong giáo dục thì vai trò của GV là không thể thay thế. Do đó, khi áp dụng lý thuyết HTTN trong môi trường số, người dạy cần chú trọng hoạt động có định hướng. Giai đoạn Quan sát và Phản ánh (RO) là “trái tim” của quá trình. Môi trường số cung cấp công cụ (blog, diễn đàn), nhưng bản thân công cụ không đảm bảo sự phản tư sâu sắc. Người dạy phải đóng vai trò điều phối, đặt câu hỏi gợi mở, có chiều sâu và tạo không gian an toàn để người học chia sẻ, phân tích trải nghiệm. Môi trường số vừa là cơ hội vừa là thách thức, nên cần đảm bảo nguyên tắc cân bằng giữa cấu trúc định hướng và không gian tự do. Người học cần một lộ trình có cấu trúc, nhưng cũng cần không gian để tự khám phá, phạm lỗi và học theo tốc độ riêng. Người dạy cần thiết kế các “khung” hoạt động với mục tiêu rõ ràng, nhưng cho phép người học lựa chọn và tự chủ về “nội dung” bên trong. Các nguyên tắc vận dụng này nhằm đảm bảo kết quả tối ưu, hiệu quả mà không đóng khung hay giới hạn người thực hiện.

#### 2.3.2. Về mô hình vận dụng

Việc vận dụng các mô hình học tập số vào thực tiễn dạy học Ngữ văn cần được cụ thể hóa nhằm phát triển toàn diện các năng lực đọc, viết, nói và nghe. Mô hình học tập dựa trên dự án số cho phép tích hợp nhiều kỹ năng thông qua các nhiệm vụ phức hợp, ví dụ: HS xây dựng blog chuyên đề phân tích tác phẩm tự sự, đồng thời rèn luyện viết (biên tập), đọc (phân tích) và nói - nghe (thực hiện podcast). Đối với mô hình học tập qua nghiên cứu tình huống tương tác, năng lực đọc được nâng cao khi người học được dẫn thân vào câu chuyện tương tác, đóng vai nhân vật và đưa ra lựa chọn ảnh hưởng đến cốt truyện, giúp thấu hiểu sâu sắc hơn về tình huống và tâm lý nhân vật. Cuối cùng, mô hình học tập qua phòng trải nghiệm ảo và mô phỏng hỗ trợ mạnh mẽ cho năng lực đọc hiểu và nói. Chẳng hạn, HS tham gia tour tham quan 360 độ tái hiện không gian nghệ thuật của một bài thơ, sử dụng những trải nghiệm thị giác và cảm xúc đó làm chất liệu để xây dựng một bài thuyết trình hay video - essay (video bình giảng) giàu sức thuyết phục hơn. Hoặc nghiên cứu trường hợp dạy học Ngữ văn, cụ thể đối tượng dạy học là tác phẩm Bình Ngô đại cáo, chúng tôi có những ví dụ ứng dụng các mô hình đã đề xuất như sau (bảng 2):

Bảng 2. Các mô hình học tập số vận dụng vào dạy học tác phẩm Bình Ngô đại cáo

Mô hình	Hướng vận dụng	Đánh giá
Mô hình Học tập dựa trên dự án số	GV triển khai dự án mang tên: “Bảo tàng số 3D: “Bình Ngô đại cáo - Trang sử vàng, tấm lòng son”. HS sẽ làm việc theo nhóm, đóng vai các nhà quản lý để xây dựng một không gian triển lãm ảo về cuộc kháng chiến chống quân Minh và sự ra đời của tác phẩm. - (CE) <b>Trải nghiệm:</b> HS đối mặt với thách thức: “Làm thế nào để tái hiện một giai đoạn lịch sử và một áng văn hùng tráng bằng công nghệ	Mô hình này biến việc học một văn bản cổ thành một quá trình nghiên cứu và sáng tạo liên ngành (Lịch sử - Văn học - Công nghệ).

	<p>số?”. Các em phải chủ động nghiên cứu sâu về bối cảnh lịch sử, các nhân vật (Lê Lợi, Nguyễn Trãi), diễn biến các trận đánh quan trọng được nhắc đến trong tác phẩm.</p> <p>- <b>(RO) &amp; (AC) Phân ánh &amp; Khái quát hóa:</b> Sử dụng các công cụ quản lý dự án như Trello, các nhóm sẽ thảo luận trực tuyến để lên ý tưởng, xây dựng kịch bản cho bảo tàng. Các em phải trả lời các câu hỏi: “Câu trúc của bảo tàng nên đi theo bố cục 4 phần của bài cáo hay theo trình tự thời gian lịch sử? Mỗi phòng trưng bày sẽ tập trung vào luận điểm nào của Nguyễn Trãi (chính nghĩa, tội ác của giặc, quá trình chinh phạt, lời tuyên bố hòa bình)?”.</p> <p>- <b>(AE) Thử nghiệm &amp; Sáng tạo:</b> HS sử dụng các nền tảng tạo không gian 3D miễn phí (như Artsteps, FrameVR) để xây dựng bảo tàng. Trong đó, các em sẽ tích hợp đa phương tiện: Nhúng các video diễn đọc những đoạn hào hùng nhất; Tạo các mô hình 3D đơn giản về vũ khí, cờ hiệu thời đó; Gắn các bản đồ tương tác về diễn biến chiến dịch; Viết các bài giới thiệu ngắn (caption) phân tích nghệ thuật lập luận của Nguyễn Trãi trong từng phần.</p>	<p>HS không chỉ thuộc lòng câu chữ mà còn thực sự “sống” trong bối cảnh của tác phẩm. Năng lực được hình thành không chỉ là cảm thụ văn học mà còn là năng lực nghiên cứu, hợp tác, giải quyết vấn đề và năng lực số. Sản phẩm cuối cùng (bảo tàng 3D) là một học liệu có giá trị, có thể chia sẻ cho cộng đồng và là một minh chứng sống động cho sự thấu hiểu sâu sắc của người học.</p>
<p>Mô hình Học tập qua nghiên cứu tình huống tương tác</p>	<p>Xây dựng một trò chơi tương tác (interactive fiction) mang tên “Bình Ngô sách lược”. Người học sẽ đóng vai một mưu sĩ trong nghĩa quân Lam Sơn, phải đưa ra các quyết định tham mưu cho Lê Lợi tại các thời điểm then chốt của cuộc chiến.</p> <p>- <b>(CE) Trải nghiệm:</b> Game sẽ đưa ra các tình huống: “Nghĩa quân đang bị vây khốn ở Chí Linh, lương thảo cạn kiệt. Lựa chọn của bạn là: A. Mở đường máu phá vây, chấp nhận thương vong. B. Cố thủ chờ thời cơ, cử người tìm viện trợ”.</p> <p>- <b>(RO) &amp; (AC) Phân ánh &amp; Khái quát hóa:</b> Mỗi lựa chọn sẽ dẫn đến những hậu quả mô phỏng khác nhau (ví dụ: chọn A có thể phá vây nhưng tổn thất nặng nề; chọn B giúp bảo toàn lực lượng nhưng có nguy cơ cạn kiệt lương thực trước khi viện binh tới). Sau khi kết thúc lượt chơi, hệ thống yêu cầu người học suy ngẫm (RO): “Nếu chọn A, lợi thế và khó khăn là gì? Nếu chọn B, cơ hội và rủi ro ra sao?”. Giai đoạn này không nhằm tìm ra đáp án “đúng” theo lịch sử, mà để người học đúc rút (AC) bài học: việc giải quyết vấn đề của cá nhân và tổ chức khi rơi vào nghịch cảnh đòi hỏi sự phân tích, cân nhắc giữa rủi ro, cơ hội và nguồn lực hiện có. Các em nhận ra những câu văn như “<i>Khi Linh Sơn lương hết mấy tuần/Lúc Khôi Huyện quân không một đội</i>” chính là sự mô tả tình thế ngặt nghèo làm bối cảnh cho những quyết định sinh tử đó.</p> <p>- <b>(AE) Thử nghiệm:</b> HS vận dụng bài học về giải quyết vấn đề bằng cách viết một bản phân tích ngắn, lập luận để bảo vệ cho lựa chọn (A hoặc B) của mình trong game. Hoặc, các em liên hệ bài học về việc đối mặt với nghịch cảnh này với một tình huống tương tự trong văn học hoặc đời sống.</p>	<p>Mô hình này biến tác phẩm từ một văn bản tĩnh thành một bài học động về chiến lược và thuật hùng biện. HS hiểu được rằng mỗi câu chữ trong bài cáo đều là sự đúc kết từ những lựa chọn và hi sinh xương máu trong thực tế. Điều này giúp các em thấu cảm sâu sắc hơn với bối cảnh của tác phẩm, đồng thời phát triển năng lực tư duy phản biện và năng lực vận dụng bài học từ lịch sử - văn học vào việc ra quyết định.</p>
<p>Mô hình Học tập qua phòng trải nghiệm ảo và mô phỏng</p>	<p>Xây dựng “Phòng thí nghiệm ảo Bình Ngô đại cáo”. Đây là một công cụ phân tích văn bản trực quan.</p> <p>- <b>(CE) &amp; (RO) Trải nghiệm &amp; Quan sát:</b> Văn bản bài cáo được hiển thị trên giao diện. HS sử dụng các công cụ số để “giải phẫu” văn bản: HS chọn và đánh dấu (highlight) một số câu văn nổi bật, ấn tượng (thay vì đánh dấu tất cả); Phân loại và tô màu các biện pháp tu từ (liệt kê, đối lập, so sánh...); Tạo “word cloud” (đám mây từ) cho từng đoạn để xem các từ khóa nào được nhấn mạnh.</p>	<p>Mô hình này giúp khách quan hóa và cụ thể hóa việc phân tích nghệ thuật văn chương. Nó giúp HS nhận ra rằng sức mạnh của một áng văn không chỉ đến từ cảm</p>

	<p>- <b>(AC) Khái quát hóa:</b> Phần mềm sẽ tự động trực quan hóa các phân tích này. Ví dụ, một biểu đồ sẽ cho thấy mật độ của các câu văn biên ngẫu tăng vọt trong đoạn cáo trạng tội ác của giặc Minh, tạo ra nhịp điệu đánh thép, dồn dập. Một biểu đồ khác cho thấy sự đối lập sắc nét giữa các cặp hình ảnh “chính nghĩa - phi nghĩa”, “nhân đạo - cường bạo”.</p> <p>- <b>(AE) Thử nghiệm:</b> GV có thể yêu cầu HS lấy một đoạn văn xuôi thông thường (ví dụ: một bản tin tóm tắt tội ác của giặc Minh hoặc một đoạn tóm tắt chiến thắng Chi Lăng - Xương Giang) và thử nghiệm viết lại (sáng tạo) đoạn văn đó theo bút pháp biên ngẫu, cố gắng tạo ra nhịp điệu, giọng điệu (đánh thép, hào hùng) tương tự Nguyễn Trãi. Sau đó, HS đưa sản phẩm của mình vào “phòng thí nghiệm” để phân tích ngược lại cấu trúc câu, mật độ từ khóa và so sánh hiệu quả biểu đạt với bản văn xuôi gốc.</p>	<p>xúc mà còn từ kĩ thuật sử dụng ngôn từ bậc thầy. Năng lực phân tích văn bản theo đặc trưng thể loại (cáo) và kĩ năng bình giảng có chiều sâu được phát triển một cách bài bản và có bằng chứng trực quan.</p>
--	--	--

Sự vận dụng mang tính trường hợp ở trên giúp chúng tôi đưa ra những bằng chứng cụ thể, xác đáng cho hướng nghiên cứu vận dụng lí thuyết HTTN trong môi trường số. Tuy nhiên, cần nhấn mạnh rằng: không có một mô hình nào tối ưu cho tất cả các vấn đề, lĩnh vực, địa hạt nghiên cứu nào. Sự vận dụng hiệu quả nhất là sự kết hợp linh hoạt cả ba mô hình tùy thuộc vào tính chất của đối tượng được lựa chọn.

### 3. Kết luận

Vận dụng lí thuyết HTTN của David A. Kolb trong môi trường số cung cấp một định hướng sư phạm vững chắc, đáp ứng hiệu quả yêu cầu đổi mới dạy học Ngữ văn theo định hướng phát triển năng lực. Nghiên cứu đã chỉ ra sự tương thích sâu sắc giữa chu trình kiến tạo tri thức bốn giai đoạn (CE-RO-AC-AE) với bản chất của hoạt động tiếp nhận văn chương và rèn luyện các kĩ năng đọc, viết, nói và nghe. Các đặc trưng của môi trường số như tính tương tác, mô phỏng và siêu văn bản được chứng minh là chất xúc tác tối ưu hóa từng giai đoạn của chu trình học tập, giúp chuyển hóa quá trình dạy học từ truyền thụ kiến thức sang tổ chức hoạt động kiến tạo tri thức cho người học. Giá trị thực tiễn được thể hiện qua việc đề xuất các nguyên tắc vận dụng và các mô hình dạy học cụ thể như học tập dựa trên dự án số, nghiên cứu tình huống tương tác, và phòng trải nghiệm ảo. Các mô hình này cung cấp một khung tham khảo khả thi để GV Ngữ văn thiết kế các hoạt động phức hợp, giúp người học được đắm thân, phân tư, khái quát hóa và thử nghiệm tri thức một cách chủ động.

**Lời cảm ơn:** Nghiên cứu này được tài trợ bởi Trường Đại học Sư phạm - Đại học Huế trong đề tài “Vận dụng lí thuyết học tập trải nghiệm vào dạy học kiểu bài nói và nghe “Thảo luận về một vấn đề có ý kiến khác nhau”, chương trình Ngữ văn 10”, mã số: T25.XH.503.01.

### Tài liệu tham khảo

- Bates, A. W. (2019). *Teaching in a Digital Age: Guidelines for designing teaching and learning*. Tony Bates Associates Ltd.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Kappa Delta Pi.
- Hasan, M., & Hoon, T. B. (2013). Podcast applications in language learning: A review of recent studies. *English Language Teaching*, 6(2), 128-135.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Lê Thị Thu Hiền, Lê Thị Thanh Huyền, Phùng Minh Châu, Vũ Quỳnh Phương, Lê Kiều Trang (2024). Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học Ngữ văn trung học cơ sở theo hướng khai thác các yếu tố văn hóa địa phương. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Thủ đô Hà Nội*, 81, 16-23.
- Tseng, Y. H., & Tsai, C. C. (2010). Online peer assessment and guideline of discussion strategies for improving students' performance in a blended course. *Computers & Education*, 55(2), 774-785.
- Phạm Thị Giao Liên, Hà Kim Chi, Bùi Thị Thu Hà, Cao Thị Yên Nhi (2024). Vận dụng một số kĩ thuật dạy học phù hợp với phong cách học tập trong dạy học đọc hiểu văn bản văn học ở trường phổ thông. *Tạp chí Giáo dục*, 24(21), 25-29. <https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/2519>
- Vũ Thị Thu Hoài (2025). Phát triển năng lực dạy học trong môi trường số cho sinh viên sư phạm hóa học dựa trên mô hình TPACK. *Tạp chí Giáo dục*, 25(17), 18-23. <https://tcgd.tapchigiaoduc.edu.vn/index.php/tapchi/article/view/3912>