

ĐỀ XUẤT QUY TRÌNH VẬN DỤNG MÔ HÌNH GIÁO DỤC TRẢI NGHIỆM CỦA DAVID KOLB TRONG TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG GIÁO DỤC KĨ NĂNG CẢM XÚC XÃ HỘI CHO TRẺ MẪU GIÁO 5-6 TUỔI

Phan Thị Thúy Hằng

Trường Cao đẳng Sư phạm Nghệ An
Email: phanthithuyhang.hs@gmail.com

Article history

Received: 28/12/2022

Accepted: 30/01/2023

Published: 05/5/2023

Keywords

Experiential education,
social-emotional skills, 5-6
year old kindergarteners,
educational activities

ABSTRACT

Experiential activities play an important role in capacity formation and comprehensive development of young personality. Experiential education is one of the methods to promote the activeness and initiative of learners in acquiring knowledge. Based on some theoretical issues on experiential education and David Kolb's experiential education model, the article points out the advantages of experiential education for social skills education for 5-6 year old preschool children, the study proposes the process of applying David Kolb's experiential education model in educating social-emotional skills for 5-6-year-old preschoolers in order to develop children's social skills comprehensively and sustainably.

1. Mở đầu

Giáo dục trải nghiệm (GDTN) được UNESCO nhìn nhận như một hình thức giáo dục triển vọng tươi sáng cho giáo dục toàn cầu trong những thập kỉ tới, bởi lẽ, hình thức giáo dục này phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo của người học, coi người học là trung tâm của hoạt động. GV chỉ là người hướng dẫn, động viên, hỗ trợ, thúc đẩy HS tự tìm kiếm tri thức.

Trong giáo dục mầm non, tổ chức cho trẻ được trải nghiệm để tích lũy kiến thức là hình thức phù hợp với đặc điểm tâm - sinh lí của trẻ - “trẻ học thông qua hoạt động của bản thân trẻ”, phù hợp với quan điểm dạy học “lấy trẻ làm trung tâm”. Mặt khác, trong Chương trình giáo dục mầm non (Bộ GD-ĐT, 2009) nhấn mạnh yêu cầu về phương pháp giáo dục trẻ mầm non là phải tạo điều kiện cho trẻ được trải nghiệm, tìm tòi, khám phá môi trường xung quanh dưới nhiều hình thức đa dạng, đáp ứng nhu cầu, hứng thú theo phương châm “chơi mà học - học bằng chơi”. Hoạt động trải nghiệm có vai trò quan trọng trong việc hình thành năng lực, phát triển toàn diện nhân cách trẻ (Nguyễn Mạnh Tuấn & Hoàng Thị Phương, 2017). Chính vì vậy, vận dụng mô hình GDTN của David A. Kolb trong giáo dục kĩ năng cảm xúc xã hội (CXXH) cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi nhằm giúp trẻ có những kiến thức và kĩ năng thực hành về kĩ năng CXXH sâu sắc, bền vững lâu dài hơn. Bài báo phân tích quan niệm, bản chất của GDTN và mô hình GDTN của David A Kolb, ưu thế của GDTN trong giáo dục kĩ năng CXXH cho trẻ, đồng thời đề xuất quy trình vận dụng mô hình này vào giáo dục kĩ năng CXXH cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi.

2. Kết quả nghiên cứu

2.1. Quan niệm về giáo dục trải nghiệm

GDTN được biết đến hơn 2000 năm trước Công nguyên. Khổng Tử cho rằng: “Những gì tôi nghe, tôi sẽ quên; những gì tôi thấy, tôi sẽ nhớ; những gì tôi làm, tôi sẽ hiểu”. Cũng vào thời điểm này, đồng quan điểm với Khổng Tử, ở phương Tây, nhà triết học Socrat cũng cho rằng: “Người ta phải học bằng cách làm một việc gì đó, với những điều bạn nghĩ là mình biết, bạn sẽ không chắc chắn cho đến khi làm nó” (dẫn theo Võ Trung Minh, 2015, tr 5). Như vậy, quan niệm của các nhà triết học phương Đông (Khổng Tử) và phương Tây (Socrat) đều nhấn mạnh “học” cần đi đôi với “hành”, học phải qua trải nghiệm. Đây được coi là nguồn gốc tư tưởng đầu tiên của GDTN.

Vào những năm cuối thế kỉ XIX, đầu thế kỉ XX, GDTN được nhiều nhà khoa học quan tâm nghiên cứu, với các tác giả tiêu biểu như John Dewey, Kurt Lewin, Jean Piaget, Lev Vygotsky, David Kolb, William Jame, Montessori... Theo John Dewey, học tập qua trải nghiệm xảy ra khi người học tham gia vào các hoạt động trải nghiệm. Họ suy ngẫm, phản hồi lại, từ đó tạo cơ sở cho việc đánh giá, xác định những gì được coi là có ích, cần ghi nhớ để vận dụng, sử dụng vào các hoạt động khác trong tương lai (Dewey, 2012).

Năm 1902, tại Mỹ, “Câu lạc bộ trồng ngô” đầu tiên dành cho trẻ em được thành lập với mục đích dạy cho HS ứng dụng khoa học kĩ thuật vào nông nghiệp thông qua các công việc thực tế của nhà nông. Hiện nay, tư tưởng “học thông qua làm, học qua trải nghiệm”, vẫn là một trong những triết lí giáo dục điển hình của nước Mỹ (dẫn theo

Nguyễn Hữu Tuyền, 2027). Trong nghiên cứu của Quán Hà Hưng (2016), GDTN được hiểu là quá trình học tập dựa trên những kinh nghiệm có sẵn và hình thức này rất thích hợp để tiếp thu những kỹ năng thực hành.

Như vậy, điểm chung trong quan niệm về GDTN của các tác giả đó là: GDTN là quá trình học tập dựa trên kinh nghiệm có sẵn, người học sử dụng toàn bộ trí tuệ, cảm xúc, thể chất, kỹ năng và quan hệ xã hội trong quá trình tham gia, đồng thời, GDTN rất thích hợp để rèn luyện, phát triển các kỹ năng cho người học.

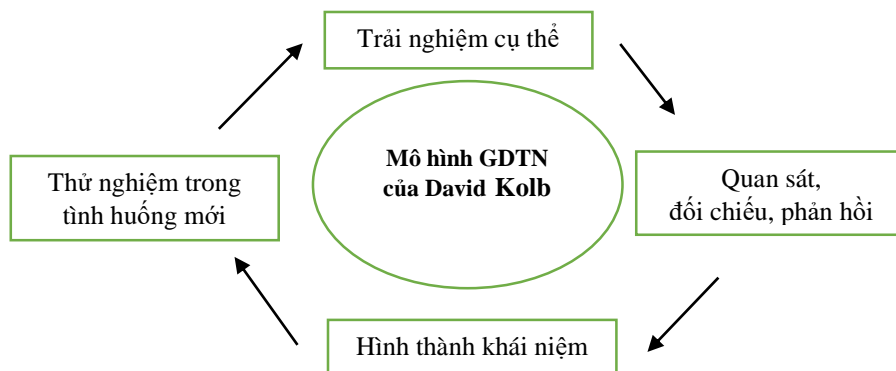
2.2. Bản chất của giáo dục trải nghiệm

Dewey (1916) và David Kolb (1984) nhấn mạnh bản chất của GDTN là thừa nhận sự độc đáo về vốn kinh nghiệm cá nhân trong học tập của HS và khuyến khích sự phản ánh vốn kinh nghiệm đó để phát triển các kiến thức mới, kỹ năng mới, cảm xúc mới nhằm thích ứng với môi trường sống. Theo Quán Hà Hưng (2016), bản chất của GDTN là quá trình tập trung vào các giác quan và kinh nghiệm của người học.

Nguyễn Văn Hạnh và cộng sự (2014) phân tích bản chất của học tập dựa trên kinh nghiệm (GDTN) bằng cách phân tích bản chất của học tập; từ đó nhóm tác giả khẳng định: bản chất của việc học dựa trên kinh nghiệm luôn luôn coi vốn kinh nghiệm cá nhân chính là cơ sở cho việc nhận thức thế giới, và sự nhận thức tối ưu sẽ diễn ra tại “vùng cận phát triển” của mỗi cá nhân (tr 150). Như vậy, khi nói đến bản chất của GDTN, nhóm tác giả này cũng đề cao vốn kinh nghiệm cá nhân của người học, đồng thời, nhấn mạnh đặc điểm cơ bản trong lý thuyết “Vùng phát triển gần” của Vygotsky để giúp người học không ngừng phát triển trí tuệ dựa trên vốn kinh nghiệm đã có của bản thân. Trong các hoạt động trải nghiệm, GV có vai trò định hướng, hỗ trợ, đánh giá, uốn nắn, sửa sai khi cần thiết (Nguyễn Thị Trâm Ca & Phan Thị Thúy Hằng, 2019).

2.3. Lý thuyết mô hình giáo dục trải nghiệm của David A Kolb

GDTN hay còn gọi là học tập dựa trên kinh nghiệm là một tư tưởng, học thuyết giáo dục hiện đại nổi bật trong những năm của thế kỷ XX. Với sự kế thừa các mô hình về GDTN của các nhà khoa học đi trước, David Kolb đã đưa ra mô hình GDTN dạng xoắn ốc gồm 4 giai đoạn, trong đó người học thử nghiệm và điều chỉnh các khái niệm mới như là kết quả của các hoạt động phản hồi và hình thành khái niệm. Mô hình trải nghiệm 4 giai đoạn của David Kolb có thể khái quát như sau:



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

Giai đoạn 2: Quan sát, đối chiếu, phản hồi: Người học quan sát, phân tích, đánh giá dựa trên kinh nghiệm vốn có của mình để xử lý các sự kiện, sự việc đang xảy ra và phản hồi, chia sẻ với những người xung quanh một cách có mục đích. Ở giai đoạn này người học xem xét, nghiên cứu từ trải nghiệm ở giai đoạn trước, qua nhiều cách tiếp cận để có các thông tin, dữ liệu cũng như cảm xúc, cảm giác, tìm kiếm nguyên nhân, bản chất vấn đề và mối quan hệ. Do đó, giai đoạn này, tiến trình suy nghĩ của người học đi theo cấp độ từ thấp (ghi nhận thông tin) đến cao (tìm hiểu nguyên nhân, mối quan hệ) và được cụ thể hóa qua việc trả lời các câu hỏi như: Người học cảm nhận như thế nào? Tại sao như vậy? Nguyên nhân là gì? Cần làm gì để khắc phục?

Giai đoạn 3: Hình thành khái niệm: Kết quả của giai đoạn này được lấy từ cơ sở phân tích, đánh giá kinh nghiệm ở giai đoạn 2, người học tự tổng hợp, tự phát hiện để đưa ra kiến thức mới.

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

Như vậy, theo Kolb, trong 4 giai đoạn này người học có thể tiếp cận một trong 4 giai đoạn của chu trình học. Tuy nhiên, người học nên bắt đầu quy trình học tập bằng một kinh nghiệm cụ thể. Nếu coi giai đoạn 1 là điều kiện cần của chu trình GDTN thì 3 giai đoạn sau là điều kiện đủ của chu trình này. Kết quả của giai đoạn trước là khởi đầu, điểm tựa của giai đoạn sau. Kiến thức, kinh nghiệm mới được hình thành đưa vào kiểm nghiệm trong tình huống mới và nó lại trở thành kinh nghiệm có sẵn, kinh nghiệm cụ thể và là khởi đầu của một chu trình GDTN mới.

2.4. Ưu thế của giáo dục trải nghiệm trong giáo dục kỹ năng cảm xúc xã hội cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Kỹ năng CXXH được xem là một trong những kỹ năng quan trọng đối với sự phát triển nhân cách của trẻ mầm non nói chung và trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi nói riêng. Kỹ năng CXXH không chỉ giúp trẻ có thể chất khỏe mạnh, tinh thần thoải mái mà còn tạo dựng nền tảng cho sự thành công trong cuộc sống và học tập của trẻ ở trường phổ thông (Alzahran et al., 2019). Ngoài ra, trong nghiên cứu gần đây của tác giả Nguyễn Thị Mỹ Trinh (2021) cũng khẳng định giáo dục kỹ năng CXXH là một trong những định hướng phát triển chương trình giáo dục mầm non tiên tiến của các quốc gia trên thế giới, đó là định hướng xây dựng chương trình giáo dục mầm non dựa trên các giá trị, năng lực cốt lõi của trẻ em.

Kỹ năng CXXH là quá trình vận dụng kiến thức, kinh nghiệm để tự nhận thức và quản lý cảm xúc bản thân, thể hiện sự nhận thức xã hội, thiết lập và duy trì các mối quan hệ tích cực, ra quyết định có trách nhiệm. Kỹ năng CXXH là sự đan xen, hòa quyện giữa kỹ năng cảm xúc và kỹ năng xã hội (Curby et al., 2015). Kỹ năng CXXH bao gồm 5 kỹ năng thành phần: kỹ năng tự nhận thức, kỹ năng tự quản lý, kỹ năng nhận thức xã hội, kỹ năng quan hệ và kỹ năng ra quyết định có trách nhiệm (CASEL, 2008).

Khi nghiên cứu về kỹ năng CXXH của trẻ trong thời thơ ấu, Rose-Krasnor và Denham (2009) đề cao sự tương tác giữa trẻ với môi trường, sự tương tác giữa trẻ với nhau và giữa trẻ với người lớn sẽ làm nảy sinh CXXH. Ở khía cạnh khác, các nhà khoa học như Fewell, Kaminski, Denham, Coelho cho rằng, vui chơi của trẻ chính là “mảnh đất tiềm năng” để phát triển kỹ năng CXXH. Trong khi chơi, trẻ có cơ hội tiếp thu và phát triển các kỹ năng góp phần tạo nên sự tương tác tích cực giữa bạn bè cùng trang lứa (Bredenkamp & Copple, 1997). Do vậy, GDTN có nhiều cơ hội thuận lợi để giúp trẻ được “nhúng mình” vào con đường khám phá bản thân, quản lý cảm xúc, nhận thức xã hội, thực hành kỹ năng quan hệ và ra quyết định có trách nhiệm.

- *GDTN cung cấp, rèn luyện và làm phong phú các biểu tượng về kỹ năng CXXH cho trẻ.*

+ *GDTN làm tăng khả năng tự nhận thức cho trẻ:* Nhận thức bản thân là một trong những kỹ năng thành phần quan trọng của kỹ năng CXXH. Thông qua trải nghiệm, trẻ có nhiều cơ hội nhận thức về cảm xúc của chính mình và của người khác. Khi tương tác với mọi vật xung quanh, nhờ vào kinh nghiệm nhận thức và thể hiện cảm xúc của bản thân trong quá khứ, trẻ bắt đầu thể hiện cảm xúc của chính mình cho phù hợp với điều kiện, hoàn cảnh và đối tượng tương tác, đồng thời, nhận thức được cảm xúc của người đối diện qua lời nói, cử chỉ, điệu bộ của cơ thể họ. Trải nghiệm không chỉ giúp trẻ thực hành cảm xúc, điều chỉnh cảm xúc, nhận thức cảm xúc mà còn giúp trẻ nhận ra khả năng, tính cách, sở thích của bản thân qua việc tương tác qua lại với môi trường tự nhiên và môi trường xã hội. Chẳng hạn: Khi trẻ tham gia vào hoạt động vui chơi, trẻ nhận ra sở thích, khả năng của chính mình là trẻ thích chơi trò chơi gì, trẻ thích màu sắc gì, trẻ có khả năng gì.

+ *GDTN tạo điều kiện thuận lợi để phát triển kỹ năng tự quản lý ở trẻ:* Cảm xúc, hành vi của trẻ chỉ bộc lộ khi trẻ được tương tác trực tiếp với đối tượng. Hoạt động trải nghiệm là nơi xảy ra nhiều tình huống, nơi có nhiều đối tượng để trẻ tương tác và làm nảy sinh cảm xúc tự nhiên nhất ở trẻ. Kết nối những kinh nghiệm quản lý bản thân (quản lý căng thẳng, quản lý tức giận, quản lý hành vi...) trong quá khứ, trẻ bắt đầu suy ngẫm, đánh giá, nhận xét và kiểm chế cảm xúc, hành vi của bản thân theo đối tượng giao tiếp để đạt được mục đích của bản thân. Điều này làm tăng khả năng biết kiểm chế cảm xúc, hành vi của chính trẻ trong các tình huống thực xảy ra xung quanh trẻ.

+ *Hoạt động trải nghiệm là con đường giúp trẻ nhận thức xã hội:* Khả năng thừa nhận quan điểm và đồng cảm với người khác được hình thành và phát triển trong quá trình tham gia vào hoạt động trải nghiệm. Đặc biệt, đối với trẻ mầm non, việc tham gia vào các trò chơi cũng được xem là một hoạt động trải nghiệm. Khi tham gia vào trò chơi buộc trẻ đứng trên lập trường, quan điểm của người khác để thể hiện vai chơi. Ngoài việc điều chỉnh cảm xúc, chia sẻ, đồng cảm với người khác, trẻ còn học được các quy tắc ứng xử giữa người với người, người với đồ vật cho phù hợp với chuẩn mực xã hội. Chính vì vậy, GV cần tạo điều kiện để trẻ được hoạt động cùng nhau, hoạt động hướng đến nhiều đối tượng đa dạng như: bạn bè cùng tuổi, các GV, cán bộ nhân viên trong trường, các bậc phụ huynh, các em lớp nhỏ, các bạn nhỏ bị khuyết tật... để mở rộng đối tượng, môi trường tương tác làm tăng khả năng đồng cảm, chia sẻ với tất cả các đối tượng trong cuộc sống xung quanh ở trẻ.

+ *Hoạt động trải nghiệm là môi trường thuận lợi giúp trẻ hình thành, phát triển kỹ năng quan hệ và ra quyết định có trách nhiệm:* Qua trải nghiệm, trẻ có cơ hội được tham gia vào hoạt động chia sẻ với bạn bè, trẻ được học hỏi,

thực hành và phát triển kỹ năng giao tiếp, kỹ năng tương tác xã hội, kỹ năng giải quyết vấn đề, ra quyết định có trách nhiệm, đồng thời tăng cường sự hiểu biết về thế giới xung quanh cho trẻ.

Mặt khác, việc tiếp xúc, tương tác với vô số mối quan hệ trong cuộc sống hàng ngày ở trường mầm non như: Mối quan hệ giữa trẻ với cô, giữa trẻ với trẻ, giữa trẻ với các em lớp nhỏ, giữa trẻ với các cô giáo cấp dưỡng, bác bảo vệ, phụ huynh, mối quan hệ giữa trẻ với đồ dùng, đồ chơi... cũng tạo điều kiện thuận lợi để trẻ trải nghiệm kỹ năng quan hệ và ra quyết định có trách nhiệm.

- *GDTN phát huy tính tích cực, chủ động, sáng tạo trong quá trình rèn luyện, phát triển kỹ năng CXXH*: GDTN sẽ giúp GV lựa chọn nội dung giáo dục có ý nghĩa thiết thực với cuộc sống của trẻ, định hướng trẻ trải nghiệm các kỹ năng xã hội trong các tình huống thực tế chứ không phải là các lý thuyết suông. Trẻ được nhìn, được nghe, được suy nghĩ và được quyết định hành động của mình trong tình huống đó. Mặt khác, những tình huống trải nghiệm trở thành cơ hội cho trẻ rèn luyện các kỹ năng, đặc biệt là kỹ năng CXXH trong mối quan hệ với mọi người và môi trường xung quanh.

- *GDTN cung cấp kết quả đánh giá chính xác về kỹ năng CXXH ở trẻ*: Qua việc quan sát hành động của trẻ ở các tình huống trải nghiệm sẽ giúp cho GV cách nhìn chính xác về mức độ thể hiện kỹ năng CXXH của trẻ. Từ đó, GV sẽ có phương pháp biện pháp, hình thức tổ chức hoạt động trải nghiệm nhằm giáo dục kỹ năng CXXH ở chu kỳ tiếp theo phù hợp với trẻ hơn.

Như vậy, trải nghiệm không chỉ cung cấp và làm phong phú các biểu tượng về kỹ năng CXXH cho trẻ mà còn phát huy được tính tích cực, chủ động sáng tạo ở trẻ. Ngoài ra, GDTN cung cấp cho GV kết quả đánh giá chính xác về mức độ kỹ năng CXXH hiện có ở trẻ.

2.5. Đề xuất quy trình vận dụng mô hình giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb vào giáo dục kỹ năng cảm xúc xã hội cho trẻ mẫu giáo 5-6 tuổi

Căn cứ vào mô hình trải nghiệm 4 bước của David Kolb, mô hình GDTN có thể vận dụng để giáo dục kỹ năng CXXH cho trẻ như sau:

- *Giai đoạn 1: Trải nghiệm cụ thể các kỹ năng CXXH*: Ở giai đoạn này, GV tạo ra môi trường đa dạng, phong phú ở trường, lớp mầm non hoặc qua các hoạt động trải nghiệm thực tế (tham quan khu vườn của bác nông dân, tham quan doanh trại bộ đội, tham quan trường tiểu học, trải nghiệm làm bánh cùng cô, tham quan các lớp nhà trẻ...) để trẻ có cơ hội tiếp xúc, trải nghiệm về kỹ năng CXXH. Hoặc có thể tận dụng các tình huống trong các giờ hoạt động học, hoạt động chơi, hoạt động sinh hoạt hàng ngày, hay tạo ra các tình huống có vấn đề hướng đến việc giáo dục kỹ năng CXXH (kỹ năng tự nhận thức, kỹ năng tự quản lý, kỹ năng nhận thức xã hội, kỹ năng quan hệ và kỹ năng ra quyết định có trách nhiệm) để trẻ được trải nghiệm kỹ năng CXXH của mình. Chẳng hạn: Gợi ý để trẻ thể hiện cảm xúc khi gặp lại bạn sau một ngày nghỉ ở nhà (kỹ năng thể hiện cảm xúc bản thân - kỹ năng tự nhận thức); hoặc thể hiện kỹ năng xếp hàng chờ đợi đến lượt (khi đi vệ sinh, hoặc khi chờ được tham gia vào trò chơi... kỹ năng tự quản lý); hoặc gợi ý để trẻ trải nghiệm kỹ năng nhường nhịn, giúp đỡ bạn, giúp đỡ cô giáo dọn dẹp, chia đồ ăn trong giờ ăn, giờ ngủ (kỹ năng nhận thức xã hội); kỹ năng kiềm chế cảm xúc khi có sự xung đột với bạn trong các trò chơi (kỹ năng tự quản lý), biết rủ bạn chơi cùng (kỹ năng quan hệ), cùng bạn thực hiện nhiệm vụ tới cùng (kỹ năng ra quyết định có trách nhiệm); kỹ năng biết yêu cầu người khác giúp đỡ khi bị mất đồ dùng, đồ chơi (mất dép, thất lạc đồ chơi trong giờ hoạt động ngoài trời); Tự giác thực hiện nhiệm vụ (thu dọn đồ chơi đúng nơi quy định, thu dọn ghế sau khi ngồi, thu dọn sách vở, bút màu sau khi vẽ) mà không cần sự nhắc nhở từ người khác - kỹ năng tự quản lý... Tất cả các yếu tố đó sẽ tạo ra kinh nghiệm nhất định cho trẻ và chúng trở thành “nguyên liệu đầu vào” quan trọng của quá trình giáo dục.

- *Giai đoạn 2: Quan sát, đối chiếu, phản hồi*: Trẻ được trải nghiệm trong thực tế, tương tác trực tiếp với nhiều đối tượng như con người (cô giáo, bạn bè, em nhỏ, phụ huynh, nhân viên trong trường, cô chú công nhân, bác nông dân, chú bộ đội, các anh chị ở trường tiểu học...), sự vật hiện tượng qua nhiều hoạt động khác nhau diễn ra trong ngày. Trẻ được gợi mở để phán đoán, suy nghĩ, phân tích, đánh giá; đồng thời huy động toàn bộ vốn kinh nghiệm của bản thân để giải quyết nhiệm vụ được giao. Trẻ tự suy nghĩ, hoặc trao đổi, chia sẻ với trẻ khác, lúc này ở trẻ xuất hiện những ý tưởng, dự định về cách giải quyết vấn đề đặt ra. Sự đánh giá của trẻ chỉ mang tính chất “suy ngầm” tức là tự trẻ suy nghĩ về các kinh nghiệm về kỹ năng CXXH của mình xem việc làm đó có đúng không? Đã hợp lý chưa? Từ đó trẻ chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ và thể hiện kỹ năng CXXH của mình với đối tượng đó. Chẳng hạn, buổi sáng cô giáo tạo điều kiện cho những trẻ đến trước đón các bạn đến sau cùng cô, trẻ sẽ có cách suy nghĩ cho riêng mình về cảm xúc, hành vi khi đón bạn (vui vẻ với bạn, cầm tay bạn, nói những lời nói hay để chào đón bạn...).

- *Giai đoạn 3: Trẻ cùng cô đưa ra các cách ứng xử, cách thể hiện kỹ năng CXXH phù hợp với tình huống trẻ đã trải qua để thể hiện kỹ năng CXXH vào hoàn cảnh tương tự*: Đây chính là giai đoạn trẻ dựa trên cơ sở lấy kết quả

phân tích, đánh giá kinh nghiệm ở giai đoạn 2 để tổng hợp, tự phát hiện các kiến thức mới. Có nghĩa là, nhờ quá trình hoạt động ở giai đoạn 2, trẻ tự rút ra hành động nào đúng, hành động nào chưa đúng, hành động nào nên làm và hành động nào mình không nên làm. Tự rút ra các hành động chuẩn mực cho hoạt động tiếp theo. Đây là bước quan trọng để kinh nghiệm được chuyển đổi thành tri thức, thành hệ thống khái niệm và được lưu giữ trong não bộ của trẻ.

- *Giai đoạn 4: Thử nghiệm trong tình huống mới:* GV cho trẻ được kiểm nghiệm những kiến thức và kinh nghiệm vừa mới lĩnh hội vào bối cảnh, tình huống mới như: Trong các trò chơi (trò chơi cô giáo, trò chơi gia đình, trò chơi “cháu làm chú bộ đội”), trong các tình huống có vấn đề do cô giáo đề xuất, qua tiếp xúc với cuộc sống thực (Trải nghiệm tham quan khu di tích lịch sử, tham quan trường tiểu học, tham quan doanh trại bộ đội, tham quan khu vườn của bác nông dân, trải nghiệm làm bánh, làm quà tặng bạn tại lớp...).

Ví dụ: **Tổ chức cho trẻ làm quà tặng sinh nhật bạn Thỏ Nâu**

Giai đoạn 1: GV tạo tình huống: có bạn Thỏ Nâu rất tội nghiệp, hôm nay sinh nhật bạn ấy, nhưng vì gia đình bạn khó khăn nên không thể tổ chức sinh nhật cho bạn, bạn ấy đang rất buồn, lớp chúng ta cùng nhau làm những món quà thật đẹp để tặng Thỏ Nâu. GV chia trẻ thành nhiều nhóm (mỗi nhóm 4-5 trẻ). GV gợi ý cho trẻ một số quà có thể làm từ các nguyên vật liệu cô đã chuẩn bị sẵn để tặng sinh nhật bạn Thỏ Nâu, đồng thời yêu cầu trẻ làm nhanh, làm đúng thời gian để cùng nhau đi tặng sinh nhật bạn Thỏ.

Giai đoạn 2: Sau khi trẻ đã tặng món quà cho Thỏ (Thỏ do cô giáo hoặc 1 bạn đóng), cô cùng trẻ thảo luận như: Để làm được món quà này cả nhóm phải như thế nào với nhau (gợi ý để trẻ trả lời: Hợp tác cùng nhau chuẩn bị nguyên liệu (thể hiện kỹ năng quan hệ), cùng nhau thống nhất, quyết định làm 1 món quà (kỹ năng ra quyết định), trong khi thảo luận để làm quà tặng bạn Thỏ phải thể hiện sự nhường nhịn nhau, chia sẻ với nhau, giúp đỡ nhau để hoàn thành một món quà nhanh nhất (kỹ năng kiểm soát cảm xúc - kỹ năng nhận thức xã hội). Khi mang quà đến tặng Thỏ các con đã thể hiện cảm xúc của mình như thế nào? Các con đã nói như thế nào khi đưa quà cho bạn Thỏ? Các con cảm thấy việc làm hôm nay của chúng mình như thế nào? Chúng mình đã làm được điều gì? (kỹ năng tự nhận thức - Nhận thức cảm xúc của bản thân, nhận thức được những việc mình đã làm tốt).

Giai đoạn 3: Cô và trẻ tiếp tục trao đổi về những kỹ năng CXXH được thể hiện trong quá trình làm quà tặng bạn Thỏ, đồng thời GV chính xác hóa các kinh nghiệm về kỹ năng CXXH cho trẻ được đầy đủ, chính xác hơn, giúp trẻ nhớ lâu hơn. Chẳng hạn: Khi gặp những người có hoàn cảnh khó khăn chúng ta thể hiện sự đồng cảm của mình với họ, sẵn sàng giúp đỡ họ (thể hiện kỹ năng nhận thức xã hội); hay để cùng nhau làm được món quà như thế này, trong quá trình thực hiện mỗi chúng ta đều phải tôn trọng bạn cùng làm, tự kiềm chế những hành vi, những lời nói, những ước muốn riêng của bản thân để phục tùng ý kiến tập thể, cùng nhau thống nhất làm món quà gì để tặng bạn Thỏ trong thời gian nhanh nhất, không nên mỗi người một ý kiến sẽ làm chậm thời gian thực hiện công việc, đồng thời làm nhóm mất đoàn kết (kỹ năng kiểm soát cảm xúc - kỹ năng quan hệ - kỹ năng ra quyết định). Khi tặng quà cho Thỏ (hay thể hiện sự giúp đỡ một ai đó) thì cách biểu hiện cảm xúc của bản thân phù hợp với tình huống, hoàn cảnh rất quan trọng (kỹ năng tự nhận thức - Xác định cảm xúc của bản thân), vì vậy các con cần thể hiện cảm xúc của mình như thế nào cho phù hợp với tình huống xảy ra.

Giai đoạn 4: Cô vẫn tiếp tục cho trẻ làm quà tặng bạn (bạn Gấu), lần này cô giao trẻ làm quà với nhiệm vụ phức tạp hơn (làm trong thời gian nhanh hơn, mỗi nhóm cử một bạn đại diện ra tặng quà cho bạn Gấu và nói lên cảm nghĩ của mình về món quà, đồng thời nói những lời chúc mừng đến bạn Gấu...). Đây cũng chính là giai đoạn 1 cho vòng trải nghiệm tiếp theo.

3. Kết luận

GDTN không phải là hình thức giáo dục mới mẻ mà tự bản thân nó đã được vận dụng trong quá trình sống của mỗi cá nhân. Mô hình GDTN của Kolb gồm 4 giai đoạn, giai đoạn đầu là điều kiện cần của một chu trình trải nghiệm và các giai đoạn sau là điều kiện đủ của chu trình trải nghiệm. Việc vận dụng mô hình GDTN vào tổ chức hoạt động giáo dục kỹ năng CXXH cho trẻ mầm non sẽ phát huy được tính tích cực, chủ động, độc lập rèn luyện kỹ năng, tích lũy kiến thức về CXXH ở trẻ. Cho trẻ tích cực tham gia trải nghiệm nhằm giáo dục kỹ năng CXXH không chỉ đưa trẻ vào việc thực hiện kỹ năng này trong tình thực tiễn sống động mà còn giúp trẻ thực hiện kỹ năng một cách thoải mái, tự nhiên không gò bó. Tuy nhiên, để việc vận dụng mô hình GDTN để giáo dục kỹ năng CXXH cho trẻ đạt hiệu quả, GV cần dựa vào những kinh nghiệm sẵn có của trẻ về kỹ năng CXXH, thiết kế các tình huống có vấn đề phù hợp và biết hướng trẻ đến việc vận dụng các kỹ năng CXXH để giải quyết các vấn đề, tình huống xảy ra một cách hợp lý nhất.

Tài liệu tham khảo

- Alzahrani, M., Alharbi, M., & Alodwan, A. (2019). The Effect of Social - Emotional Competence on Children Academic Achievement and Behavioral Development. *International Education Studies*, 12(12), 141-149. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n12p141>
- Bộ GD-ĐT (2009). *Chương trình giáo dục mầm non* (ban hành kèm theo Thông tư số 17/2009/TTBG-DĐT ngày 25/07/2009 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).
- Bredekamp, S., & Copple, C. (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, DC: National Association for the Education and Young Children.
- CASEL (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning) (2008). *SEL assessment, tools, needs and outcome assessments*. Chicago, Illinois: Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning.
- Curby, T. W., Brown, C. A., Bassetta, H. H., & Denham, S. A. (2015). *Associations Between Preschoolers' Social-Emotional Competence and Preliteracy Skills*. *Infant and Child Development Inf*. Published online in Wiley Online Library (wileyonlinelibrary.com).
- Dewey, J. (1916). *Dân chủ và giáo dục* (bản dịch của Phạm Anh Tuấn). NXB Tri thức.
- Dewey, J. (2012). *Kinh nghiệm và giáo dục* (bản dịch của Phạm Anh Tuấn). NXB Tri thức.
- Fewell, R.R., & Kaminski, R. (1988). Play skills development and instruction for young children with handicaps. In S. Odom & M. Karnes (Eds.), *Early intervention for infants and children with handicaps* (pp. 145-158). Baltimore, MD: Paul Brookes.
- Kolb, D. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.
- Nguyễn Hữu Tuyển (2017). Tổ chức dạy học khái niệm, định lí trong môn Toán cho học sinh trung học cơ sở qua hoạt động trải nghiệm. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt kì 1 tháng 10*, 72-76; 39.
- Nguyễn Mạnh Tuấn, Hoàng Thị Phương (2017). Thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm cho trẻ ở trường mầm non. *Tạp chí Giáo dục số đặc biệt tháng 12*, 20-23.
- Nguyễn Thị Mỹ Trinh (2021). *Định hướng phát triển chương trình giáo dục mầm non theo tiếp cận năng lực ở Việt Nam sau năm 2020*. Hội thảo khoa học “Định hướng phát triển chương trình giáo dục mầm non theo tiếp cận năng lực ở Việt Nam sau năm 2020”. Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam - Trung tâm Nghiên cứu giáo dục mầm non, tr 46-57.
- Nguyễn Thị Trâm Ca, Phan Thị Thúy Hằng (2019). Biện pháp tổ chức hoạt động trải nghiệm Steam cho trẻ mầm non. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội 2*, 64, 85-95.
- Nguyễn Văn Hạnh, Nguyễn Hữu Hợp, Nguyễn Thị Cúc (2014). Bản chất và các mô hình của học tập dựa trên kinh nghiệm. *Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội*, 59(6), 149-158.
- Quản Hà Hưng (2016). Áp dụng quy trình giáo dục trải nghiệm của David Kolb vào việc tổ chức rèn luyện nghiệp vụ sư phạm cho sinh viên Khoa Giáo dục tiểu học. *Tạp chí Giáo dục, số đặc biệt kì 1 tháng 7*, 274-277.
- Rose-Krasnor, L., & Denham, S. (2009). Social-emotional competence in early childhood. In K. H. Rubin, W. M. Bukowski, & B. Laursen (Eds.), *Handbook of peer interactions, relationships, and groups* (pp. 162-179). New York, NY: Guilford Press.