

# VẬN DỤNG MÔ HÌNH HỌC TẬP QUA TRẢI NGHIỆM TRONG VIỆC DẠY - HỌC CÁC HỌC PHẦN VĂN HÓA - XÃ HỘI CỦA HÀN QUỐC, TRUNG QUỐC VÀ NHẬT BẢN TẠI TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÀ RỊA - VŨNG TÀU

Lâm Ngọc Như Trúc\*

## Tóm tắt

*Trong những năm gần đây, mô hình học tập qua trải nghiệm ngày càng trở nên phổ biến và là nhân tố tạo ra những thay đổi trong cách thức học tập trên lớp và ngoài giảng đường. Bài báo này sẽ cung cấp những luận cứ khoa học cho việc áp dụng mô hình học tập qua trải nghiệm trong việc dạy - học các học phần Văn hóa - xã hội Hàn Quốc, Trung Quốc và Nhật Bản tại Trường Đại học Bà Rịa - Vũng Tàu (BVU), và hướng đến mục đích chỉ ra các hoạt động mà sinh viên cần phải trải qua trong quá trình học tập để áp dụng kiến thức vào thực tế và nâng cao năng lực bản thân.*

**Từ khóa:** Học tập trải nghiệm, văn hóa - xã hội, Hàn Quốc, Trung Quốc, Nhật Bản, áp dụng kiến thức vào thực tế, nâng cao năng lực bản thân

## 1. ĐẶT VẤN ĐỀ

Khoa học giáo dục hiện đại đã khởi nguồn từ các triết lý giáo dục của John Dewey, Ralph W.Tyler, David A. Kolb và nhiều nhà giáo dục khác.

Trong tác phẩm “Dân chủ và giáo dục”, Dewey đã khẳng định “giáo dục chính là bản thân cuộc sống”, “giáo dục phải là quá trình của người học chứ không phải của người dạy, là quá trình mà người học là trung tâm” [6]. Bên cạnh đó, với triết lý giáo dục đề cao vai trò kinh nghiệm, từ giữa thế kỉ XX, ông cho rằng kinh nghiệm giúp nâng cao hiệu quả của giáo dục bằng cách kết nối người học, kiến thức với thực tiễn cuộc sống và quá trình giáo dục thực hiện trên nền tảng trải nghiệm cá nhân sẽ mang đến nhiều mối quan hệ đa dạng và mật thiết giữa người học và người dạy [7].

Mặt khác, với tác phẩm “Những nguyên lý cơ bản của chương trình học và giảng dạy”, Ralph W.Tyler đã nêu lên 4 câu hỏi chủ yếu dành cho quá trình giáo dục:

1. Nhà trường phải tìm kiếm để đạt được những mục đích giáo dục gì?

2. Những trải nghiệm giáo dục nào có thể được cung cấp nhằm đạt được những mục đích đó?

3. Những trải nghiệm giáo dục này có thể tổ chức như thế nào để đạt hiệu quả?

4. Chúng ta có thể xác định như thế nào để biết các mục đích này đã đạt được? [11, 1-2]

\* Trường Đại học Bà Rịa - Vũng Tàu

Lời giải đáp cho các câu hỏi này chính là 4 yếu tố cơ bản của quá trình giáo dục: Mục tiêu, Nội dung chuyên môn, Phương pháp và tổ chức, Đánh giá. Việc phân tích mối quan hệ tương tác giữa các yếu tố này với nhau để vạch ra các bước đi cho việc xác định chúng trong quá trình dạy học là nhiệm vụ tất yếu của người giảng viên và cũng là động lực thôi thúc tôi nghiên cứu chuyên sâu về các triết lý giáo dục, các mô hình giáo dục - trong đó có mô hình học tập trải nghiệm (Experiential learning). Đây là mô hình do David Kolb đề xuất trên cơ sở kế thừa và phát triển lý thuyết học tập có liên quan đến kinh nghiệm của các nhà tâm lý học và giáo dục học đi trước. Chính thức được công bố từ năm 1971, mô hình học tập trải nghiệm của David Kolb được xem là mô hình tương đối toàn diện về một phương thức học tập tích lũy, chuyển hóa kinh nghiệm và được ứng dụng rộng rãi trong lĩnh vực giáo dục ở nhiều nơi trên thế giới.

Trong nghiên cứu này, bên cạnh trình bày về giáo dục trải nghiệm, chu trình trải nghiệm của David Kolb, chúng tôi tập trung phân tích việc vận dụng mô hình này vào trong quá trình giảng dạy các học phần Văn hóa - xã hội của Hàn Quốc, Trung Quốc và Nhật Bản tại Trường Đại học Bà Rịa - Vũng Tàu và rút ra những bài học kinh nghiệm cần thiết khi áp dụng mô hình.

## 2. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ

### 2.1. Cơ sở lý thuyết và thực tiễn của mô hình học tập qua trải nghiệm

#### 2.1.1. Các mô hình học tập trải nghiệm cổ điển

Ngay từ thời cổ đại, con người đã có những hiểu biết nhất định về ý nghĩa và vai trò của trải nghiệm với việc học tập của mỗi cá nhân. Ở phương Đông, hơn 2000 năm trước, Khổng Tử (551 - 479 TCN) nói: "Những gì tôi nghe, tôi sẽ quên. Những gì tôi thấy, tôi sẽ nhớ. Những gì tôi làm, tôi sẽ hiểu". Tư tưởng này thể hiện tinh thần chú trọng học tập từ trải nghiệm và việc làm. Ở

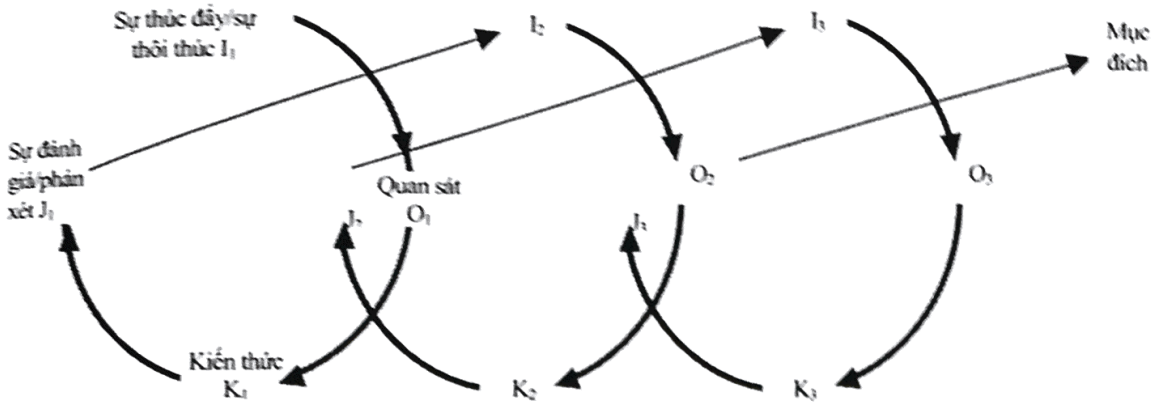
phương Tây, Aristotle (384 - 332TCN) cho rằng: "Những điều chúng ta phải học trước rồi mới làm, chúng ta học thông qua làm việc đó". Đây được coi là những nguồn gốc tư tưởng đầu tiên của giáo dục trải nghiệm, song nó chỉ thực sự trở thành một tư tưởng giáo dục chính thống và phát triển thành học thuyết khi có những công trình nghiên cứu chuyên sâu của các học giả nổi tiếng, trong đó đầu tiên phải kể đến mô hình dạy học trải nghiệm của nhà tâm lý học Kurt Lewin cuối thế kỉ XIX. Đóng góp trong nghiên cứu của Lewin là đưa ra mô hình trải nghiệm gồm 4 giai đoạn (Xem hình 1.1).



**Hình 1.1: Mô hình học tập trải nghiệm của K. Lewin [10, 35]**

Mô hình này được Lewin áp dụng trong lĩnh vực nghiên cứu hành động và đào tạo trong phòng thí nghiệm. Theo đó, học tập là một quá trình tích hợp được bắt đầu với kinh nghiệm cụ thể (giai đoạn 1), thu thập dữ liệu, quan sát và phản ánh về kinh nghiệm đó (giai đoạn 2); phân tích, khái quát để hình thành các khái niệm trừu tượng và khái quát (giai đoạn 3); và cuối cùng là thử nghiệm những ứng dụng của khái niệm trong tình huống mới (giai đoạn 4).

Tiếp theo đó là mô hình học qua kinh nghiệm của John Dewey - mô tả về quá trình người học xây dựng kiến thức cho mình thông qua những kinh nghiệm quan sát được, bao gồm 3 giai đoạn (Xem hình 1.2).

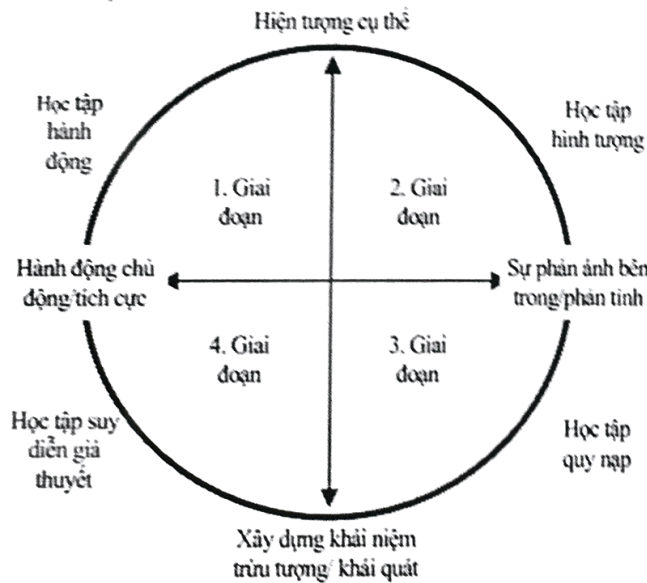


**Hình 1.2: Mô hình học qua kinh nghiệm của J. Dewey [10, 36]**

Có thể diễn giải các giai đoạn này như sau: 1) Quan sát các điều kiện xung quanh (O<sub>1</sub>); 2) Hình thành kiến thức về những gì đã xảy ra trong những tình huống tương tự trong quá khứ, một kiến thức thu được một phần của kí ức và một phần từ các thông tin, tư vấn, và cảnh báo của những người đã có kinh nghiệm rộng lớn hơn (K<sub>1</sub>); 3) Đánh giá, phân xét những gì quan sát được và những kiến thức thu được (J<sub>1</sub>). Kết quả của quá trình này sẽ thúc đẩy con người thực hiện các chuỗi

hoạt động tiếp theo để đạt được mục đích và bước vào các vòng lặp I<sub>2</sub>, I<sub>3</sub>. Mô hình học tập kinh nghiệm của Dewey có sự tương đồng với Lewin khi cho rằng học tập là một quá trình biến chứng kết hợp kinh nghiệm và khái niệm, quan sát và hành động [8, 36].

Ngoài ra, có thể kể thêm một mô hình học tập trải nghiệm cổ điển khác là mô hình học tập và phát triển nhận thức của Jean Piaget thông qua 4 giai đoạn khác nhau (Xem hình 1.3).



**Hình 1.3: Mô hình học tập và phát triển nhận thức của Jean Piaget [10, 39]**

Đây là 4 giai đoạn thể hiện sự phân kì trong phát triển trí tuệ ở trẻ em với những đặc trưng như sau:

+ Giai đoạn 1 - Giai đoạn cảm giác - vận động (từ 0-3 tuổi): trẻ nhận biết thế giới thông qua sự phối hợp cảm giác và vận động;

+ Giai đoạn 2 - Giai đoạn tiền thao tác cụ thể (từ 3-7, 8 tuổi): trẻ có thể nhận biết thế giới qua các biểu tượng, đặc biệt là biểu tượng bằng ngôn ngữ;

+ Giai đoạn 3 - Giai đoạn thao tác cụ thể (từ 7, 8 tuổi - 11 tuổi): trẻ có thể hiểu

được thể giới theo cách lí luận hơn là tri giác đơn giản thông qua các ý niệm về đối tượng bên ngoài;

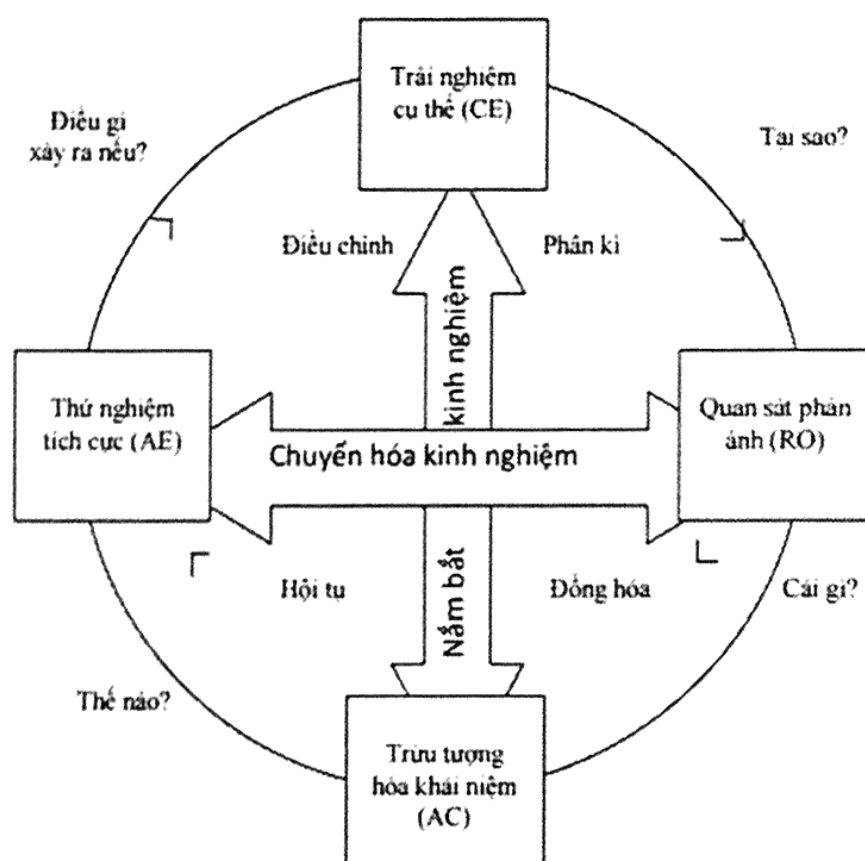
+ Giai đoạn 4 - Giai đoạn thao tác hình thức hay tư duy logic (từ 11-14, 15 tuổi): trẻ có khả năng khái quát hoá những ý tưởng và cấu trúc các điều trừu tượng và có thể đưa ra kết luận từ những giả thuyết. Trí tuệ trẻ trong giai đoạn này đã đạt mức phát triển hoàn chỉnh.

Mô hình này đã phản ánh rất rõ vai trò của trải nghiệm đối với sự phát triển nhận thức ở trẻ em: các thành tựu trí tuệ của trẻ em ở giai đoạn này là sự kế thừa kinh nghiệm giai đoạn trước; là sự kết hợp thống

nhất các cấu trúc đã có từ giai đoạn trước; là kết quả của một quá trình trải nghiệm.

### 2.1.2. Mô hình học tập trải nghiệm của David Kolb

Đây là mô hình được thiết kế nhằm “quy trình hóa” việc học với các giai đoạn và thao tác được định nghĩa rõ ràng. David Kolb nhấn mạnh kinh nghiệm đóng vai trò trung tâm trong quá trình học: “*Học tập là quá trình mà kiến thức được tạo ra thông qua việc chuyển đổi kinh nghiệm. Kết quả của kiến thức là sự kết hợp giữa nắm bắt kinh nghiệm và chuyển đổi nó*” [10, 21]. Nội dung của lí thuyết này thể hiện qua sơ đồ sau đây:



Hình 1.4: Chu trình trải nghiệm của D.Kolb [1, 3].

Theo đó, chu trình học tập trải nghiệm gồm 4 bước như sau:

Bước 1 - Trải nghiệm cụ thể (Concrete Experience - CE): học tập thông qua các hoạt động, hành vi, thao tác cụ thể, trực tiếp gắn với bối cảnh thực tế như: đọc tài liệu, nghe giảng, xem video về chủ đề đang học... Tất cả các yếu tố đó sẽ tạo ra các kinh nghiệm nhất định cho người học và trở thành “nguyên liệu đầu vào” quan trọng của quá trình học tập.

Bước 2 - Quan sát phản ánh (Reflective Observation - RO): người học phân tích, đánh giá các sự kiện và kinh nghiệm đã có.

Sự đánh giá này mang yếu tố “phản ánh” (người học suy nghĩ trở lại các hoạt động và kiểm tra một cách hệ thống những kinh nghiệm đã trải qua, phát hiện những đặc điểm, ý nghĩa của nó). Từ đó, người học sẽ nhìn nhận vấn đề một cách hệ thống, rút ra được các bài học cũng như định hướng mới cho chặng đường học tập tiếp theo.

Bước 3 - Trừu tượng hóa khái niệm (Abstract Conceptualization - AC): sau khi có được quan sát chi tiết cộng với suy tưởng sâu sắc, người học tiến hành khái niệm hóa các kinh nghiệm đã nhận được. Bước này chính là

bước quan trọng để các kinh nghiệm được chuyển đổi thành “tri thức”, hệ thống khái niệm và bắt đầu lưu giữ lại trong não bộ.

Bước 4 - Thử nghiệm tích cực (Active Experimentation - AE): đây là bước cuối cùng để người học xác nhận hoặc phủ nhận các khái niệm từ bước trước bằng cách đưa các giả thuyết vào thực tiễn để kiểm nghiệm hay nói khác hơn, người học sử dụng lý thuyết để giải quyết vấn đề và ra quyết định.

Về vấn đề phương pháp, có thể nói mô hình học tập qua trải nghiệm lôi cuốn người học vào các hoạt động tư duy phản biện, giải quyết vấn đề và ra quyết định trong những hoàn cảnh cụ thể với từng cá nhân. Phương pháp này cũng tạo ra những cơ hội để người học tổng kết và củng cố lại những ý tưởng và kỹ năng của mình thông qua việc phản hồi, phân tích/chiêm nghiệm, cũng như ứng dụng những ý tưởng và kỹ năng đã tiếp thu trong những tình huống mới.

Tóm lại, lý thuyết học tập trải nghiệm của Kolb nhấn mạnh đến việc người học cần thiết phải có sự phản ánh (reflect), tức là sự quay trở lại của tư duy trong ý thức, hướng đến các kinh nghiệm của mình, phân tích, khái quát hóa và công thức hóa chúng thành các khái niệm; sau đó các khái niệm này được áp dụng và kiểm nghiệm trong thực tế. Việc này được thể hiện qua các trục đại diện cho hai chiều của nhiệm vụ học tập - chiều dọc (trải nghiệm cụ thể đến trừu tượng hóa khái niệm) đại diện cho đầu vào của thông tin, và chiều ngang (quan sát phản ánh đến thử nghiệm tích cực) đề cập đến việc xử lý thông tin bằng cách phản ánh một cách có chủ ý về kinh nghiệm hoặc hành động bên ngoài dựa trên những kết luận đã được rút ra. Từ đó, lại xuất hiện các kinh nghiệm mới, chúng lại trở thành đầu vào cho vòng học tập tiếp theo cho tới khi nào việc học đạt được mục tiêu đề ra.

### 2.1.3. Cơ sở thực tiễn

Trên cơ sở lý thuyết của mô hình học tập trải nghiệm, chúng ta có thể thấy rằng đây là

một phạm trù bao hàm nhiều phương pháp và cách thức tiếp cận khác nhau. Cho đến nay, giáo dục trải nghiệm là phương pháp luận nền tảng của nhiều cơ sở giáo dục trên thế giới và đang được nghiên cứu vận dụng ở Việt Nam tại một số chương trình học nhất định.

Năm 1902, với mục đích dạy học sinh thực hành trồng ngô, ứng dụng khoa học kỹ thuật vào nông nghiệp thông qua các công việc nhà nông thực tế, một “Câu lạc bộ trồng ngô” đầu tiên dành cho trẻ em được thành lập tại Mỹ, sau đó phát triển thành hệ thống các câu lạc bộ từ đầu thế kỉ XXI và trở thành tổ chức phát triển thanh thiếu niên lớn nhất của Mỹ, tiên phong trong ứng dụng học tập qua lao động, trải nghiệm.

Năm 1907, một viên tướng trong quân đội Anh đã tổ chức một cuộc cắm trại hướng đạo đầu tiên. Hoạt động này sau phát triển thành phong trào hướng đạo sinh rộng khắp toàn cầu. Hướng đạo là một loại hình giáo dục trải nghiệm, chú ý đặc biệt vào các hoạt động thực hành ngoài trời, bao gồm: cắm trại, kỹ năng sống trong rừng, kỹ năng sinh tồn, lửa trại, các trò chơi tập thể và các môn thể thao.

Đến năm 1977, với sự thành lập của “Hiệp hội Giáo dục trải nghiệm” (Association for Experiential Education - AEE), “Giáo dục trải nghiệm” đã chính thức được thừa nhận bằng văn bản và được tuyên bố rộng rãi. Tại Hội nghị thượng đỉnh Liên Hiệp quốc về phát triển bền vững (2002), chương trình “Dạy và học vì một tương lai bền vững” đã được UNESCO thông qua, trong đó có học phần quan trọng về “Giáo dục trải nghiệm” được giới thiệu, phổ biến và phát triển sâu rộng. Hiện nay, giáo dục trải nghiệm đang phát triển và hình thành mạng lưới rộng lớn những cá nhân, tổ chức giáo dục, trường học trên toàn thế giới [4].

Tại Việt Nam, từ những năm 1970, giáo sư Hồ Ngọc Đại đã nghiên cứu và thử nghiệm nội dung, phương pháp và cách tổ chức cuộc sống thực cho học sinh theo

phương thức mới tại Hà Nội. Trên cơ sở đó mô hình Trường thực nghiệm đã ra đời và được xem là mô hình nghiên cứu lần đầu xuất hiện trong giáo dục Việt Nam, hoạt động theo phương thức *mọi vấn đề muốn đưa vào nhà trường cần có một lý thuyết soi đường trên cơ sở triển khai ở thực tiễn, qua nghiên cứu, thử nghiệm, điều chỉnh, hoàn thiện, sau đó mới đại trà dần*. Sau hơn 20 năm hình thành và phát triển, mô hình này đã được triển khai nhân rộng ra phạm vi 43 tỉnh, thành (1978-2000).

Ngày 04 tháng 11 năm 2013, Tổng Bí thư Nguyễn Phú Trọng đã ký ban hành Nghị quyết Hội nghị lần thứ 8, Ban Chấp hành Trung ương khóa XI (Nghị quyết số 29-NQ/TW) về đổi mới căn bản, toàn diện Giáo dục và Đào tạo, đáp ứng nhu cầu công nghiệp hóa, hiện đại hóa trong điều kiện kinh tế thị trường định hướng xã hội chủ nghĩa và hội nhập quốc tế, trong đó nêu rõ “Chuyển mạnh quá trình giáo dục từ chủ yếu trang bị kiến thức sang phát triển toàn diện năng lực và phẩm chất người học. Học đi đôi với hành; lý luận gắn với thực tiễn; giáo dục nhà trường kết hợp với giáo dục gia đình và giáo dục xã hội”.

Trên cơ sở đó, từ cuối năm 2018, Bộ Giáo dục và Đào tạo (Bộ GD&ĐT) đã chính thức công bố chương trình tổng thể và 27 chương trình môn học, hoạt động giáo dục trong Chương trình giáo dục phổ thông mới trên quan điểm coi mục tiêu giáo dục phổ thông là giáo dục con người toàn diện, giúp học sinh phát triển hài hòa về đức, trí, thể, mỹ và tuân thủ nguyên tắc: học tập một cách sáng tạo và có hệ thống, không rập khuôn máy móc, đáp ứng yêu cầu vừa hiện đại, hội nhập quốc tế; vừa có bản sắc dân tộc và phù hợp với thực tiễn Việt Nam. Theo đó, hoạt động trải nghiệm (cấp tiểu học) và hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp (cấp trung học cơ sở và cấp trung học phổ thông) là hoạt động giáo dục bắt buộc được thực hiện từ lớp 1 đến lớp 12 nhằm góp phần hình

thành, phát triển các phẩm chất chủ năng lực chung và các năng lực đặc thù học sinh; nội dung hoạt động được dựng dựa trên các mối quan hệ của cá học sinh với bản thân, với xã hội, với thiên nhiên và với nghề nghiệp.

Như vậy, trong xu hướng đổi mới giáo dục tiếp cận năng lực, dạy - học trải nghiệm đã trở thành một yêu cầu bắt buộc từ chương trình giáo dục phổ thông và đương nhiên không thể thiếu trong các chương trình giáo dục đại học nhằm phát triển tư duy độc lập cho sinh viên, giúp các em chủ động tìm giải pháp cho các vấn đề của môn học nói riêng và các vấn đề trong cuộc sống nói chung.

## 2.2. Vận dụng mô hình học tập qua trải nghiệm trong dạy - học các học phần “Văn hóa - xã hội” của Hàn Quốc, Trung Quốc và Nhật Bản tại BVU

### 2.2.1. Giới thiệu tổng quan

“Văn hóa - xã hội Hàn Quốc”, “Văn hóa - xã hội Trung Quốc”, “Văn hóa - xã hội Nhật Bản” là các học phần bắt buộc trong Chương trình đào tạo Ngành Đông Phương học của BVU nhằm trang bị cho sinh viên những kiến thức chuyên ngành về cơ sở lý luận và những đặc trưng nổi bật trong văn hóa - xã hội của Hàn Quốc, Trung Quốc và Nhật Bản (văn hóa nhận thức, văn hóa sáng tạo, văn hóa ứng xử - giao tiếp trong gia đình và xã hội, ...). Trên cơ sở đó, sinh viên sẽ có những hiểu biết sâu sắc về đất nước họ và có thể vận dụng kiến thức đã học để lí giải các khía cạnh khác nhau của văn hóa - xã hội Hàn Quốc, Trung Quốc và Nhật Bản.

### 2.2.2. Cách thức vận dụng mô hình

Về bản chất, mô hình học tập qua trải nghiệm là một phương pháp tiếp cận mới cho việc học tập vì một tương lai bền vững lấy người học làm trung tâm. Tác giả phương pháp này - David Kolb khuyến khích trình tự của việc học theo mô hình học tập thực nghiệm cần tuân thủ trình tự của chu trình, nhưng không nhất thiết phải khởi đầu từ bước nào trong chu trình.

vậy, trong quá trình giảng dạy, tùy theo mục tiêu của từng chương/bài học cụ thể, chúng tôi thiết kế và triển khai bài giảng một cách linh động theo những cách thức khác nhau (với những bước khởi đầu khác nhau) và tùy theo đối tượng sinh viên của từng lớp.

+ Ví dụ 1: với học phần “Văn hóa - xã hội Hàn Quốc”, khi xây dựng giáo án cho bài học “Đặc điểm tự nhiên” của Hàn Quốc (Chương I), chúng tôi thấy rằng mục tiêu của bài này phù hợp với giả định của Kolb về việc học, đó là tri thức khởi nguồn từ kinh nghiệm, tri thức cần được người học kiến tạo (hoặc tái tạo) chứ không phải là ghi nhớ những gì đã có. Vì thế, các mô-đun dành cho bài học này đi theo quy trình: trải nghiệm cụ thể (cho sinh viên xem các video clip về địa hình/khí hậu/tự nhiên Hàn Quốc), quan sát phản ánh (đặt câu hỏi, thảo luận, tranh luận về nội dung các video clip đã xem), trừu tượng hóa khái niệm (GV giảng bài, sinh viên nghe giảng và kết hợp đọc tài liệu khi cần), thử nghiệm tích cực (sinh viên vẽ sơ đồ tư duy hoặc tạo các mô hình mô phỏng về các quần đảo/các khu vực địa lý của Hàn Quốc).

+ Ví dụ 2: với học phần “Văn hóa - xã hội Trung Quốc”, chúng tôi đã thiết kế giáo án của bài “Văn hóa giao tiếp” của người Trung Quốc theo hướng chọn điểm khởi đầu quy trình bằng việc quan sát phản ánh (đặt câu hỏi cho sinh viên - nội dung câu hỏi gắn liền với khả năng quan sát của các em trong quá trình tiếp xúc/gặp gỡ người Trung Quốc/Đài Loan tại BVU nói riêng, Vũng Tàu nói chung, gợi ý cho các em cùng thảo luận, tranh luận về các vấn đề có liên quan), sau đó là trừu tượng hóa khái niệm (GV giảng bài, sinh viên nghe giảng và kết hợp đọc tài liệu khi cần), thử nghiệm tích cực (mô hình/mô phỏng) và trải nghiệm cụ thể (trò chơi, đóng vai, video clip).

+ Ví dụ 3: với học phần “Văn hóa - xã hội Nhật Bản”, để giảng dạy về “Tu tưởng quốc gia dân tộc” - một bài học thiên về tính

lý luận, chúng tôi đã thiết kế giáo án theo hướng chọn điểm khởi đầu quy trình bằng việc trừu tượng hóa khái niệm (GV giảng bài, sinh viên nghe giảng và kết hợp đọc tài liệu khi cần), thử nghiệm tích cực (vẽ sơ đồ tư duy) và trải nghiệm cụ thể (video clip, trò chơi, đóng vai) và sau cùng là quan sát phản ánh (đặt câu hỏi, thảo luận, tranh luận).

+ Ví dụ 4: hoặc với bài học “Sáng tạo trong đời sống sinh hoạt” của người Nhật Bản, chúng tôi đã thiết kế giáo án theo hướng chọn điểm khởi đầu quy trình bằng cách cho sinh viên thực hiện những thử nghiệm tích cực (Tình huống/hoạt động có thể là một câu chuyện có thực, một bức tranh, hoặc một buổi tham quan, và các hoạt động trải nghiệm văn hóa do nơi khác tổ chức), trên cơ sở đó tổ chức các hoạt động trải nghiệm cụ thể ngay tại lớp học (trải nghiệm Yukata, Origami, Thư Pháp, Hoa Đạo) và quan sát phản ánh (đặt câu hỏi, thảo luận, tranh luận), sau cùng là kết thúc bài học bằng việc trừu tượng hóa khái niệm (nghe giảng, đọc tài liệu).

Như vậy, tùy vào nội dung, mục tiêu dạy học, vốn kinh nghiệm, khả năng của sinh viên và điều kiện cơ sở vật chất hiện có, chúng tôi đã lựa chọn các hoạt động trải nghiệm khác nhau và sắp xếp các bước trong chu trình trải nghiệm theo một logic nhất định, qua đó hướng đến mục đích hình thành các năng lực chung và các năng lực môn học như nhận thức, vận dụng kiến thức vào thực tiễn để đạt được mục tiêu đào tạo theo từng nội dung cụ thể.

Ngoài ra, từ nội dung lí thuyết của mô hình học tập qua trải nghiệm và thực tế vận dụng, chúng tôi thấy rằng mô hình thật sự phát huy tác dụng khi kết hợp nhuần nhuyễn với chu trình PDCA<sup>1</sup> để tạo ra một giải pháp kỹ thuật trong dạy và học, qua đó phát huy tối đa vai trò của người dạy và khả năng tích cực,

<sup>1</sup> Chu trình PDCA là từ viết tắt của Plan (kế hoạch) - Do (thực hiện) - Check (kiểm tra) - Action (cải tiến)

chủ động của người học, góp phần cải tiến chất lượng giáo dục qua từng bài học cụ thể.

Chu trình PDCA đã được nghiên cứu xây dựng phù hợp với mục tiêu và đánh giá

kết quả học tập ở các học phần “Văn hóa - xã hội Hàn Quốc”, “Văn hóa - xã hội Trung Quốc”, “Văn hóa - xã hội Nhật Bản”, thể hiện theo trình tự sau đây:

### Giai đoạn Plan - Lên kế hoạch

Xác định mục tiêu bài học	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Xác định các mục tiêu cụ thể cho từng chương, mục</li> <li>• Xác định các chỉ tiêu, chỉ số sinh viên cần đạt được khi giải quyết vấn đề (nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao)</li> </ul>
Xây dựng giáo án và chuẩn bị bài giảng	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Phân tích nội dung bài học</li> <li>• Xác định phương pháp giảng dạy phù hợp với từng chương, mục</li> <li>• Lập bảng phân bổ thời gian dạy - học và thiết kế phiếu tự đánh giá cho sinh viên (Can-do check)</li> <li>• Chuẩn bị giáo cụ phù hợp</li> </ul>

### Giai đoạn Do - Thực hiện

Tổ chức hoạt động: dạy - học	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giảng viên phổ biến cho sinh viên các mục tiêu và mức độ cần đạt được sau mỗi chương, mục.</li> <li>• Giảng viên tổ chức các hoạt động dạy trên lớp</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sinh viên tham gia vào quá trình dạy - học một cách tích cực, chủ động theo sự điều phối của giảng viên</li> </ul>

### Giai đoạn Check - Kiểm tra

Sinh viên tự đánh giá quá trình học của bản thân	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giảng viên phát phiếu “Can - do check” cho sinh viên. Trên phiếu thể hiện các nội dung: Đề mục và mục tiêu của từng chương, mục và mức độ sinh viên đạt được (nhận biết, thông hiểu, vận dụng, vận dụng cao)</li> <li>• Sinh viên tự check vào phiếu để đánh giá năng lực của bản thân và tìm ra nguyên nhân</li> </ul>
Giảng viên đánh giá kết quả học tập của sinh viên	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giảng viên tiến hành cho sinh viên làm những bài kiểm tra nhỏ trước khi vào bài học mới.</li> <li>• Kết quả và phân tích kết quả</li> </ul>

### Giai đoạn Action - Cải tiến

Cải tiến qui trình dạy - học	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Xác định những nguyên nhân khiến sinh viên không đạt được kết quả như mong muốn và tìm giải pháp khắc phục.</li> <li>• Lập kế hoạch cải tiến qui trình dạy - học (phương pháp giảng dạy, giáo cụ, ...)</li> </ul>
------------------------------	--



Kết quả thu được khi ứng dụng mô hình học tập qua trải nghiệm kết hợp với chu trình PDCA sẽ phát huy tối đa vai trò của người dạy và khả năng của người học, qua đó liên tục cải tiến chất lượng giáo dục.

### 3. KẾT LUẬN

Từ thực tiễn giảng dạy trong nhiều năm qua tại Trường Đại học Bà Rịa - Vũng Tàu, chúng tôi thấy rằng việc áp dụng mô hình học tập qua trải nghiệm đã mang lại các hiệu quả sau: tạo hứng thú học tập cho sinh viên khi các em tự làm chủ được quá trình học tập và tự đánh giá kết quả ngay sau mỗi tiết học (sinh viên yêu thích môn học và quyết tâm gắn bó với Trường), kết quả học tập không ngừng được cải thiện (số lượng sinh viên rớt môn ngày càng giảm, số lượng sinh viên đạt kết quả khá/giỏi ngày càng tăng), phát triển kỹ năng cho sinh viên và giúp các em tự tin hơn trong quá trình học tập.

Có thể nói, hiệu quả của mô hình dạy học qua trải nghiệm là phát huy tối đa vai trò của người dạy và phát triển năng lực của người học theo hướng tích cực, chủ động. Cụ thể:

- Đối với người dạy: người dạy không chỉ đảm nhận vai trò là người truyền đạt tri thức mà còn có thể tạo ra môi trường trải nghiệm phù hợp; đưa ra vấn đề, thiết lập phạm vi/giới hạn; hỗ trợ và dẫn dắt quá trình học tập của sinh viên.

- Đối với người học: mô hình này không chỉ giúp sinh viên lĩnh hội kiến thức một cách sâu sắc mà còn giúp các em hiểu rõ hơn về năng lực bản thân, hình thành và phát triển các kỹ năng (kỹ năng giao tiếp, kỹ năng làm việc nhóm, kỹ năng đàm phán, ...) và phát triển các mối quan hệ xã hội trong quá trình học tập.

### TÀI LIỆU THAM KHẢO

#### I. Tài liệu tiếng Việt/dịch tiếng Việt

1. Trần Thị Gái (2017), *Vận dụng mô hình trải nghiệm của David Kolb để xây dựng chu trình hoạt động trải nghiệm trong dạy học sinh học ở trường phổ thông*, Tạp chí Khoa học ĐHQGHN: Nghiên cứu Giáo dục, Tập 33, Số 3.
  2. Đào Thị Ngọc Minh - Nguyễn Thị Hằng (2018), *Học tập trải nghiệm - Lí thuyết và vận dụng vào thiết kế, tổ chức hoạt động trải nghiệm trong môn học ở trường phổ thông*, Tạp chí Giáo dục, Số 433.
  3. Nguyễn Hợp Tuấn (2018), *Lí thuyết học tập trải nghiệm của D. Kolb và những gợi ý vận dụng trong hoạt động thực hành sư phạm của học viên ở các trường sỹ quan quân đội*, Tạp chí Giáo dục, Số 442.
  4. Nguyễn Hữu Tuyên (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.
  5. Nguyễn Hữu Tuyên (2018), *Phong cách học tập và vai trò của giáo viên trong tổ chức hoạt động trải nghiệm ở môn Toán cho học sinh trung học cơ sở*, Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, số 63.
  6. John Dewey (1916), *Dân chủ và Giáo dục*, Phạm Anh Tuấn dịch, NXB Tri Thức, Hà Nội, 2008
  7. John Dewey (1938), *Kinh nghiệm và Giáo dục*, Phạm Anh Tuấn dịch, NXB Trẻ, 2012
  8. Reginald D. Archambault (2012), *John Dewey về giáo dục* (Phạm Toàn dịch), NXB Trẻ, Tr.36
  9. Website "Công an nhân dân"  
<http://cand.com.vn/thoi-su/Phan-thu-hai-Chien-luoc-phat-trien-Kinh-te-xa-hoi-2021-2030-616525/>
- #### II. Tài liệu tiếng Anh
10. Kolb, D., (1984), *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*, Englewood Cliffs, New Jersey; Publisher: Prentice Hall
  11. Tyler Ralph W. (1950), *Basis Principles of Curriculum and Instruction*, University of Chicago Press, Chicago

**Abstract****APPLYING THE EXPERIENTIAL  
LEARNING MODEL IN TEACHING -  
STUDYING THE SUBJECTS OF  
KOREAN, CHINESE AND JAPANESE  
CULTURE - SOCIETY AT BA RIA -  
VUNG TAU UNIVERSITY**

*Experiential learning model has become increasingly popular in recent years and has subsequently been changing the way in which learning happens inside and outside of the classroom. This paper provides the scientific arguments for*

*applying the experiential learning model in teaching - studying the subjects of Korean, Chinese and Japanese Culture - Society at Ba Ria - Vung Tau University, aims at to identify the learning activities that students need to undergo in order to apply to real-world experiences and improve their competency.*

**Key words:** Experiential learning, Culture - Society, Korea, China, Japan, *applying to real-world experiences, improving competency*