

CƠ SỞ LÝ THUYẾT VÀ ỨNG DỤNG HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM SÁNG TẠO TRONG DẠY HỌC VẬT LÝ BẬC TRUNG HỌC PHỔ THÔNG

Đỗ Hùng Dũng

Trường Đại học Đồng Nai

Email: dungdh@dnp.edu.vn

(Ngày nhận bài: 12/1/2025, ngày nhận bài chỉnh sửa: 3/2/2025, ngày duyệt đăng: 22/5/2025)

TÓM TẮT

Học tập trải nghiệm, hoạt động học tập trải nghiệm sáng tạo hay học tập thông qua trải nghiệm là những thuật ngữ được nhắc đến nhiều trong giai đoạn đổi mới giáo dục ở nước ta hiện nay. Mặc dù đã xuất hiện những nghiên cứu về giáo dục trải nghiệm, học tập thông qua trải nghiệm vào những năm 80 của thế kỉ XX, song tại Việt Nam, những nghiên cứu chuyên sâu về triết lý học tập này, cụ thể hơn là các hoạt động trải nghiệm sáng tạo cũng như việc vận dụng nó vào các cấp học vẫn còn nhiều khó khăn. Dưới các góc độ nghiên cứu khác nhau, các nhà nghiên cứu giáo dục cũng đưa ra những khái niệm, đặc điểm, cách vận dụng hoạt động trải nghiệm sáng tạo theo các cách thức khác nhau. Bài báo đề cập lý thuyết về hoạt động học tập trải nghiệm sáng tạo (gọi tắt là hoạt động trải nghiệm sáng tạo) dưới góc độ một hình thức tổ chức giáo dục, mô tả khái niệm, các hình thức hoạt động trải nghiệm sáng tạo và quy trình tổ chức các hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học ở bậc phổ thông hiện nay.

Từ khóa: Học tập trải nghiệm, hoạt động trải nghiệm sáng tạo, phổ thông

1. Đặt vấn đề

Học qua trải nghiệm (experiential education) (HĐTN) đã xuất hiện sơ khai từ thời cổ đại, trở thành một tư tưởng giáo dục chính thống và phát triển thành học thuyết khi được nghiên cứu bởi các nhà tâm lý học, giáo dục học nổi tiếng trên thế giới (John Dewey, 2012). Cuối thế kỉ XIX, mô hình dạy học trải nghiệm đầu tiên trên thế giới là mô hình về nghiên cứu ứng dụng và đào tạo thực nghiệm của nhà tâm lý học Kurt Lewin. Lewin nhấn mạnh tới sự kết hợp chặt chẽ giữa lý thuyết và thực hành. Ông thấy rằng, việc học có thể đạt hiệu quả tối đa khi có mối quan hệ chặt chẽ giữa kinh nghiệm cá nhân và việc phân tích giải quyết nhiệm vụ học tập. Giữa thế kỉ XX, John Dewey đã đưa ra được quan điểm về vai trò của kinh nghiệm trong giáo dục: “Học qua làm, học bắt đầu từ làm”. Ông cho rằng, kinh nghiệm giúp nâng

cao hiệu quả của giáo dục bằng cách kết nối người học, kiến thức học với thực tiễn cuộc sống (Tuồng Duy Hải, 2016). Trong lý thuyết học từ trải nghiệm, David A. Kolb đã chỉ ra rằng: “Học từ trải nghiệm là quá trình học, theo đó kiến thức, năng lực được tạo ra thông qua việc chuyển hóa kinh nghiệm. Học từ trải nghiệm gần giống với học thông qua làm nhưng khác ở chỗ nó gắn với kinh nghiệm và cảm xúc cá nhân” (Nguyễn Thị Liên, 2016, tr.51). Đối với các nước có nền giáo dục phát triển, đặc biệt là các nước tiếp cận chương trình giáo dục phổ thông theo hướng phát triển năng lực, HĐTN sáng tạo được quan tâm và triển khai dưới nhiều góc độ. Tại Hàn Quốc, hoạt động học tập trải nghiệm sáng tạo là một trong hai hoạt động tạo nên chương trình giáo dục Hàn Quốc, thực hiện xuyên suốt từ tiểu học đến trung học phổ thông. Tại Hồng Kông, hoạt động này

được áp dụng thông qua việc dạy học qua hoạt động tham quan dã ngoại. Tư tưởng này tiếp tục được lan tỏa đến các nước phát triển khác trong khu vực như Thái Lan, Singapore, Trung Quốc, Đài Loan...

Ở Việt Nam, từ thời kì đầu của nền giáo dục, Chủ tịch Hồ Chí Minh đã nhấn mạnh: “Học đi đôi với hành, giáo dục kết hợp với lao động sản xuất, nhà trường gắn liền với xã hội” (Dương Văn Mạnh, 2022). Trong chương trình giáo dục phổ thông mới, hoạt động trải nghiệm sáng tạo được thực hiện xuyên suốt ở tất cả các cấp học với những tên gọi khác nhau cho từng cấp học. Đây là lần đầu tiên, chương trình giáo dục của nước ta đưa hoạt động trải nghiệm sáng tạo vào giảng dạy ở trường phổ thông với thời lượng 105 tiết/1 năm học. Bên cạnh thời lượng được phân bổ, hoạt động trải nghiệm còn được thực hiện lồng ghép trong từng môn học nhằm tăng tính ứng dụng và thực tiễn cho người học. Do đó, có thể nói việc triển khai hoạt động trải nghiệm sáng tạo ở trường phổ thông đóng vai trò quan trọng trong việc thực hiện có hiệu quả Chương trình giáo dục phổ thông 2018 (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018). Đã xuất hiện một số công trình nghiên cứu, các tác giả luận văn, luận án cũng đưa ra những kết quả nghiên cứu về HĐTN sáng tạo trong thời gian gần đây theo hướng tổng hợp lí thuyết, vận dụng HĐTN sáng tạo trong dạy học một số môn học ở Trung học phổ thông, Trung học cơ sở hay tiểu học. Có thể kể đến các tác giả như Nguyễn Hoàng Anh (2018) với bài viết “Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học Vật lí theo hướng phát triển năng lực cho học sinh”; Nguyễn Quang Linh (2017) với bài viết “Thiết kế công cụ đánh giá năng lực sáng

tạo của học sinh trong quá trình tham gia hoạt động trải nghiệm sáng tạo ở trường phổ thông”; Nguyễn Thị Chi (2014) với công trình “Nghiên cứu xây dựng một số hoạt động trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 4, 5 trường tiểu học thực nghiệm Hà Nội theo định hướng đổi mới chương trình GDPT sau 2015”; Nguyễn Thị Liên (2016) với công trình *Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong nhà trường phổ thông*; Tường Duy Hải (2016) với bài viết “Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học Vật lí ở trường phổ thông”.

Có thể thấy, mặc dù hoạt động trải nghiệm sáng tạo đã xuất hiện và phát triển từ lâu trên thế giới nhưng ở Việt Nam thì đây vẫn còn là một hình thức mới mẻ, đang trên đường khẳng định dần vị thế của mình trong giáo dục bởi tính tích cực của nó. Bài báo đề cập đến lí thuyết về hoạt động học tập trải nghiệm sáng tạo dưới góc độ một hình thức tổ chức giáo dục, mô tả khái niệm, các hình thức HĐTN sáng tạo và quy trình tổ chức các HĐTN sáng tạo trong dạy học ở các trường phổ thông hiện nay.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Hoạt động trải nghiệm sáng tạo

2.1.1. Các khái niệm

- **Hoạt động:** Được hiểu là mối quan hệ tác động qua lại giữa con người với con người, giữa con người và thế giới (khách thể) để tạo ra sản phẩm cả về phía thế giới và cả về phía con người (chủ thể). Trong mỗi hoạt động luôn có đặc điểm mang tính đối tượng và tính chủ thể. Trong mối quan hệ đó có hai quá trình: quá trình đối tượng hóa (xuất tâm) và quá trình chủ thể hóa (nhập tâm). Trong quá trình đối tượng hóa, chủ thể chuyển năng lực của mình thành sản phẩm hoạt động.

Tâm lí của chủ thể được bộc lộ, được khách quan hóa trong quá trình làm ra sản phẩm. Trong quá trình chủ thể hóa, chủ thể chuyển nội dung đối tượng vào bản thân mình tạo nên tâm lí, ý thức, nhân cách của bản thân. Đây là quá trình chủ thể chiếm lĩnh (lĩnh hội) thế giới. Mỗi quan hệ giữa đối tượng và chủ thể có tính tương đối, phụ thuộc vào hệ quy chiếu của mỗi đối tượng cụ thể. Hoạt động có nhiều hình thức thể hiện khác nhau từ các hoạt động nhận thức, hoạt động định hướng giá trị, hoạt động giao tiếp đến các hoạt động biến đổi. Trong giáo dục thì hoạt động gồm hoạt động dạy và hoạt động học.

+ **Hoạt động dạy học:** Hoạt động dạy học là hệ thống những hành động liên tiếp và thâm nhập vào nhau của giáo viên (GV) và học sinh (HS) dưới sự hướng dẫn của giáo viên nhằm đạt được mục tiêu dạy học, qua đó phát triển phẩm chất, năng lực của trò. Trong quá trình dạy học, HS là chủ thể nhận thức, GV có vai trò tổ chức, kiểm tra, điều khiển hoạt động học tập của HS theo một chiến lược hợp lí sao cho HS tự chủ chiếm lĩnh, xây dựng tri thức. Quá trình dạy học được hiểu là quá trình hoạt động của GV và của HS trong sự tương tác thống nhất biện chứng của ba thành phần trong hệ dạy học bao gồm: GV, HS và tư liệu dạy học. Hoạt động dạy học của GV mang ý nghĩa là phương tiện, là công cụ hỗ trợ thúc đẩy hoạt động học của HS đúng hướng và hiệu quả (Nguyễn Thị Hằng Nga, 2019).

+ **Hoạt động học tập:** Hoạt động học tập là quá trình hoạt động nhận thức có mục đích, có tính chủ động, có động cơ và mang tính tự giác của người học, dưới sự hỗ trợ, hướng dẫn, cố vấn của

người dạy, nhằm chiếm lĩnh tri thức khoa học, hình thành những kĩ năng, kĩ xảo và đạt được mục tiêu học tập. Hoạt động học tập là quá trình diễn ra hoạt động nhận thức của người học, mà tư duy chính là một yếu tố cơ bản của loại hình hoạt động này.

- **Trải nghiệm:** Dưới góc nhìn sư phạm trải nghiệm là kiến thức, kĩ năng mà HS nhận được bên ngoài các cơ sở giáo dục thông qua sự giao tiếp với nhau, với người khác, hay qua những tài liệu tham khảo không được giảng dạy trong nhà trường. Trải nghiệm chính là kinh nghiệm, những vấn đề, nội dung, những sự vật sự việc mà đối tượng đã trải qua, đã từng kinh qua trong quá khứ hoặc sẽ được thực hiện trong tương lai một cách chắc chắn. Bản chất của quá trình trải nghiệm là quá trình mà đối tượng dần thân vào các hoạt động cụ thể nhằm vận dụng những kiến thức, kĩ năng, kinh nghiệm đã có hoặc tiến hành xây dựng kiến thức mới. Trong quá trình trải nghiệm, GV cần chấp nhận quá trình hoạt động mang tính chất thử nghiệm của đối tượng người học, người học có thể sai và người học học được nhiều vấn đề khác nhau từ chính những sai lầm trong quá trình trải nghiệm. Từ đó, các trải nghiệm của mỗi đối tượng cần thể hiện được các đặc điểm như sau: tham gia tự giác; thử nghiệm và thể hiện bản thân; quá trình tương tác trực tiếp với đối tượng và hành động gắn liền với cảm xúc. Về hình thức trải nghiệm, có thể phân loại thông qua các căn cứ về không gian, thời gian tổ chức; căn cứ vào đối tượng tham gia hoạt động; căn cứ vào quá trình triển khai hoạt động hoặc có thể căn cứ vào nội dung giáo dục được triển khai.

- **Sáng tạo:** Là một tổ hợp các năng lực cho phép con người tạo ra cái mới (sản phẩm, hành động hay những giải pháp mới) độc đáo, thích hợp, có ý nghĩa đối với sự phát triển của cá nhân (sáng tạo trên bình diện cá nhân) và có ý nghĩa xã hội (trên bình diện xã hội). Đây là một quá trình tích lũy từ kiến thức, kinh nghiệm, từ ý tưởng đến quá trình kiến tạo sản phẩm. Sáng tạo của con người có thể được biểu hiện thông qua nhiều cấp độ khác nhau từ biểu đạt, sáng chế, phát kiến đến cải biến. Đặc điểm của hoạt động sáng tạo được thể hiện thông qua tính khác lạ và mới mẻ, tính độc lập suy nghĩ, tính nhạy bén, tư duy và trí tưởng tượng phong phú... Hoạt động sáng tạo có thể được thể hiện thông qua nhiều hình thức khác nhau từ hành động đến các lĩnh vực trong đời sống hoặc từ tính chất của sản phẩm.

2.1.2. Hoạt động trải nghiệm sáng tạo

Sau khi phân tích từng thành tố cấu thành nên HĐTN sáng tạo, có thể nhận thấy, HĐTN sáng tạo chính là những hoạt động cụ thể của đối tượng nhằm giải quyết các nhiệm vụ cụ thể để tạo ra một sản phẩm có tính chất mới. HĐTN sáng tạo không phải là một hoạt động tự phát mà phải là các hoạt động được tổ chức bởi các nhà sư phạm, có mục đích giáo dục cụ thể trong đó đảm bảo tối đa các hoạt động, sự trải nghiệm, sáng tạo cũng như thu hút được nhiều HS cùng tham gia. Các hoạt động cần được tổ chức trong môi trường thật. Trong các điều kiện khó khăn, nguy hiểm, không đảm bảo an toàn cho đối tượng người học thì cần xây dựng các môi trường giả định giống thật nhất có thể. HĐTN sáng tạo có tính linh hoạt và mềm dẻo (về địa điểm, thời gian, quy mô, nội dung...) nên có thể nhìn nhận hoạt động

trải nghiệm sáng tạo dưới nhiều góc độ khác nhau:

- *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo có thể là một hình thức tổ chức dạy học:* như vậy, ở đây, HĐTN sáng tạo sẽ là một trong số các hình thức tổ chức dạy học, giáo dục để tổ chức các hoạt động giáo dục nhằm giúp HS chiếm lĩnh tri thức, kỹ năng, kỹ xảo, hình thành năng lực, phẩm chất.

- *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo có thể được hiểu là một nội dung giáo dục:* Như vậy, nó sẽ là nội dung rất lớn, bao gồm nhiều nội dung nhỏ khác như: đời sống xã hội, văn hóa – nghệ thuật, thể thao, khoa học kỹ thuật... được nhà giáo dục thiết kế nhằm phát triển nhân cách một cách toàn diện cho HS.

- *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo có thể được hiểu là bản chất của một hoạt động:* Như vậy, HĐTN sáng tạo là hoạt động có mục đích, đối tượng, cụ thể:

+ Chủ thể: HS và các lực lượng liên quan.

+ Đối tượng: Tri thức, kinh nghiệm xã hội, giá trị, kỹ năng xã hội.

+ Mục tiêu: Giáo dục toàn diện và phát huy tốt tiềm năng, khả năng sáng tạo của mỗi HS.

- *Hoạt động trải nghiệm sáng tạo có thể được hiểu tương đương với một môn học,* giống với quan điểm trong dự thảo Chương trình giáo dục tổng thể. Như vậy, nó sẽ có nội dung, phương pháp, hình thức, cách đánh giá... được thiết kế cụ thể, nhằm mục tiêu phát triển toàn diện nhân cách HS.

Như vậy, tùy vào quan điểm, nghiên cứu của mỗi người mà HĐTN sáng tạo có thể được nhìn nhận dưới các góc độ khác nhau. Với mỗi cách nhìn, nó sẽ được tổ chức hoạt động theo cách

khác nhau. Trong nghiên cứu này, tác giả nhìn nhận HĐTN sáng tạo như một hình thức tổ chức dạy học tích cực. Do đó, tác giả quan niệm: HĐTN sáng tạo (creative experiential activities) là một hình thức hoạt động giáo dục, trong đó, dưới sự hướng dẫn và tổ chức của GV, HS được tham gia trực tiếp vào các hoạt động học tập thực tiễn khác nhau của môi trường xung quanh với tư cách là chủ thể của hoạt động, được thể hiện sự sáng tạo của bản thân, qua đó tăng cường kiến thức, hình thành và phát triển kỹ năng, xác định giá trị, phát triển năng lực, nhân cách phù hợp cũng như tiềm năng sáng tạo của bản thân.

2.2. Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học bậc trung học phổ thông

2.2.1. Nguyên tắc tổ chức

Căn cứ từ yêu cầu cần đạt của môn Vật lý; căn cứ từ mục tiêu cụ thể trong chương trình năm 2018. Để tổ chức các HĐTN sáng tạo một cách có hiệu quả, cần tuân thủ theo một số quy tắc nhất định sau đây:

a. Đảm bảo tính trải nghiệm và phát huy khả năng sáng tạo của học sinh tham gia hoạt động

Đây là yếu tố cơ bản thể hiện điểm khác biệt cũng như ưu thế của HĐTN sáng tạo với các hoạt động học tập khác, đó là tính trải nghiệm và tính khám phá sáng tạo. HS được tham gia các nội dung mới mẻ, gắn liền với cuộc sống, thực tiễn xung quanh. Một đặc điểm tất yếu của HĐTN sáng tạo đó là GV phải phát huy được khả năng sáng tạo của HS với các cấp độ khác nhau. Trong quá trình trải nghiệm, cùng tham gia một hoạt động với mục tiêu như nhau nhưng mỗi cá nhân, mỗi nhóm HS phải có không gian để thể

hiện khả năng sáng tạo của mình. Ở đây, HS được tự lên ý tưởng, bàn bạc, thảo luận để thực hiện ý tưởng đó GV có vai trò quan sát, động viên và giúp đỡ, gợi ý kịp thời để HS hoàn thành nhiệm vụ.

b. Đảm bảo mục tiêu giáo dục

HĐTN sáng tạo mang tính tích hợp cao cả về nội dung và phương pháp thực hiện cũng như kết quả đạt được. Các hoạt động này không chỉ cung cấp cho HS những kiến thức, kỹ năng của bài học yêu cầu mà còn giúp rèn luyện, hình thành ở HS các năng lực, phẩm chất cần thiết cũng như bồi dưỡng khả năng sáng tạo cho các em. Khi tổ chức một HĐTN sáng tạo thì cần xác định rõ mục tiêu cần phải đạt được; ưu tiên những năng lực và phẩm chất cốt lõi trong từng hoạt động cụ thể; có phương án đánh giá và kiểm tra cụ thể. Việc xác định mục tiêu không rõ ràng, ô mờ sẽ làm hạn chế hiệu quả hoạt động, gây khó khăn trong quá trình thực hiện.

c. Đảm bảo tính vừa sức

Nguyên tắc quan trọng khi tổ chức các hoạt động giáo dục cho HS nói chung và HĐTN sáng tạo nói riêng là phải đảm bảo tính vừa sức. Mỗi HĐTN sáng tạo cần chứa đựng một chuỗi các tình huống có vấn đề, đưa người học vào quá trình tư duy tự giác, có mong muốn khám phá và có niềm tin rằng mình có khả năng giải quyết những vấn đề mà trước đây mình chưa từng gặp. Nói cách khác, các tình huống có vấn đề được đưa ra phải nằm trong vùng phát triển trí tuệ gần nhất của HS, đi trước sự phát triển và hướng dẫn sự phát triển. Các tình huống có vấn đề cần được xây dựng dựa trên các tiêu chí như tôn trọng vốn sống của HS, xây dựng việc dạy học và giáo dục trên mức độ khó khăn cao và nhịp độ học nhanh, nâng mức

độ khái quát hay làm cho HS có ý thức về toàn bộ quá trình học tập của mình.

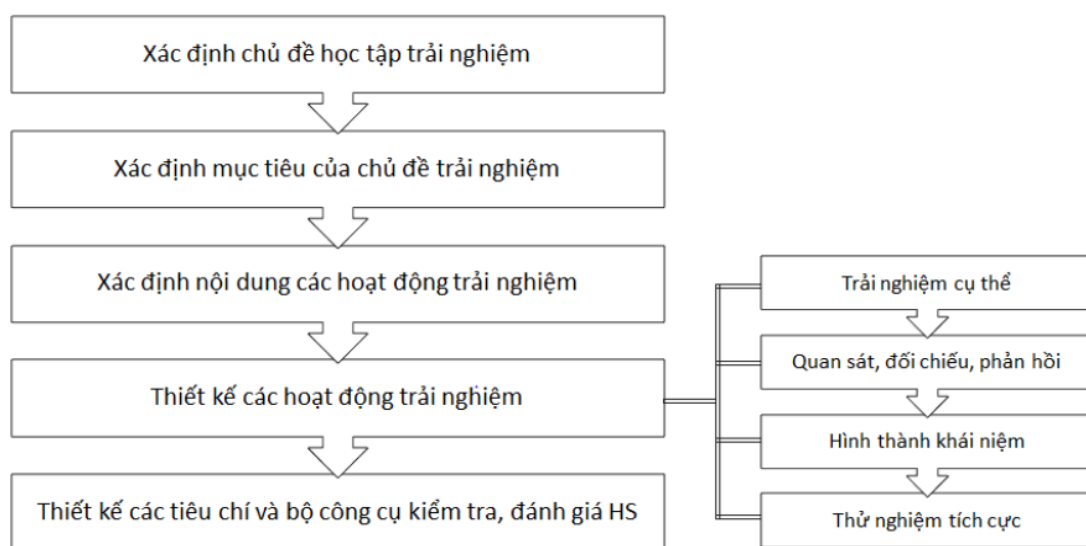
d. Đảm bảo sự thống nhất giữa vai trò tự giác, tích cực, độc lập, sáng tạo của HS và vai trò chủ đạo của GV

Nguyên tắc này đòi hỏi việc tổ chức HĐTN sáng tạo vừa phải phát huy được vai trò chủ thể tích cực, độc lập, sáng tạo của HS, vừa phải đảm bảo vai trò tổ chức, hỗ trợ, điều khiển của GV. Vai trò chủ thể tích cực của HS được thể hiện ở việc các em tự giác, chủ động tham gia vào các giai đoạn của hoạt động, thể hiện bản thân, có ý thức trong việc vận dụng, phát huy những gì đã được học, phát huy tối đa tư duy phản biện, tư duy sáng tạo trong quá trình giải quyết các tình huống có vấn đề gặp phải. Khi tổ chức hoạt động, GV cần hướng dẫn, phổ biến công

việc cụ thể, kịp thời để HS hiểu và nắm được nhiệm vụ được giao. Trong khi diễn ra các hoạt động, GV cần tích cực quan sát, theo dõi để có thể giúp đỡ, động viên hoặc định hướng cho HS một cách kịp thời. Nguyên tắc này được đưa ra nhằm nhấn mạnh sự kết nối chặt chẽ giữa vai trò của người GV và HS khi tổ chức các HĐTN sáng tạo.

2.2.2. Quy trình tổ chức

Xuất phát từ yêu cầu cần đạt của chương trình môn Vật lí trong chương trình giáo dục phổ thông 2018. Căn cứ vào mục tiêu chương trình HĐTN và đặc điểm kiến thức môn Vật lí trong chương trình giáo dục phổ thông; căn cứ vào các yêu cầu cần đạt về phẩm chất và năng lực của HS, tác giả đề xuất quy trình tổ chức HĐTN trong môn Vật lí như sau:



Hình 1: Quy trình dạy học hoạt động trải nghiệm trong dạy học vật lí

Bước 1: Xác định chủ đề học tập trải nghiệm

Căn cứ vào mục tiêu giáo dục, đặc điểm kiến thức môn Vật lí đã được xác định trong chương trình giáo dục phổ thông 2018; đặc điểm đối tượng HS; tình hình cụ thể địa phương, GV xác định các chuẩn đầu ra cụ thể để từ đó lựa chọn các

nội dung học tập cấu thành chủ đề dạy học trải nghiệm cho phù hợp.

Bước 2: Xác định mục tiêu của chủ đề trải nghiệm

Để xác định mục tiêu HS cần đạt được sau HĐTN, GV cần trả lời được các câu hỏi: HS cần đạt được những gì sau khi tham gia chủ đề này? HS sẽ có khả năng

làm được gì? Tạo được niềm tin vào giá trị nào? Các mục tiêu đặt ra cần rõ ràng, cụ thể và có thể đo lường được.

Bước 3: Xác định các nội dung hoạt động trải nghiệm

Căn cứ vào mục tiêu của chủ đề đã được xác định ở bước 2, từ đó xác định các nội dung hoạt động cần có trong chủ đề. Thể hiện mối liên hệ chặt chẽ giữa mục tiêu, nội dung và hình thức, phương pháp tổ chức hoạt động. Trong mỗi hoạt động cũng cần xác định rõ mục tiêu và cách thực hiện.

Bước 4: Thiết kế các hoạt động trải nghiệm

Khi thiết kế các hoạt động trong chủ đề HĐTN, ta có thể thiết kế theo quy trình học tập trải nghiệm của Kolb gồm các giai đoạn như sau:

Giai đoạn 1: Trải nghiệm cụ thể

GV tổ chức cho HS tham gia các trải nghiệm cụ thể bằng một câu hỏi động não, một gameshow, hoặc tổ chức tham quan, dã ngoại liên quan đến nội dung cần học tập trải nghiệm... để tìm hiểu bản thân người học đã có những kinh nghiệm, khái niệm, kỹ năng nào liên quan đến kỹ năng mới sẽ được hình thành, từ đó giúp GV đánh giá được vốn hiểu biết của người học trước khi giới thiệu vấn đề mới.

Giai đoạn 2: Quan sát, đối chiếu, phản hồi

Thông qua quá trình quan sát, cảm nhận và đối chiếu, phân tích đánh giá các sự vật hiện tượng, kết nối với vốn kinh nghiệm đã có của bản thân để tìm hiểu về sự vật, hiện tượng. Sau khi trải nghiệm cụ thể, HS sẽ tự mình suy nghĩ hoặc tranh luận với các HS khác về tính đúng đắn, tính hợp lý của sự việc. Trong mỗi bản thân HS sẽ xuất hiện các ý tưởng, dự định về sự vật hiện tượng. GV cần bao quát

lớp, tạo điều kiện cho các cá nhân hoặc nhóm tự do trình bày các ý tưởng, kịp thời điều chỉnh, hướng HS vào hoạt động tập, giúp đỡ các em có khó khăn thông qua các phiếu nhiệm vụ, sử dụng các câu hỏi gợi ý, phương thức thực hiện...

Giai đoạn 3: Hình thành khái niệm

Bằng việc sử dụng kết hợp nhiều phương pháp và kỹ thuật dạy học khác nhau, GV hỗ trợ HS tìm kiếm và làm sáng tỏ các kiến thức liên quan đến sản phẩm hoặc kết quả học tập. Thông qua đó HS tiếp thu kiến thức mới và xây dựng quy trình luyện tập thực hành phù hợp.

Giai đoạn 4: Thử nghiệm tích cực

Từ những hiểu biết về kiến thức liên quan, những khái niệm mới đã được làm sáng tỏ và quy trình thực hành đã được xây dựng ở giai đoạn 3, HS tiến hành luyện tập, thực hành chủ động dưới sự quan sát và hướng dẫn của GV. Kết thúc quá trình luyện tập, HS được củng cố kiến thức và phát triển kỹ năng mới, qua đó hình thành kinh nghiệm mới cho bản thân và kinh nghiệm này trở thành kinh nghiệm ban đầu cho tiến trình học tập tiếp theo.

Bước 5: Thiết kế các tiêu chí và bộ công cụ kiểm tra, đánh giá hoạt động của HS

Đây là bước GV tổ chức cho HS sau khi các em hoàn thành HĐTN sáng tạo của mình. GV cần thiết kế công cụ, tiêu chí đánh giá phù hợp để đo được mục tiêu của chủ đề, mức độ đạt được về phẩm chất và năng lực của từng HS. Từ đó đánh giá kết quả hoạt động của HS. Để làm tốt việc này thì GV nên:

- Chủ động phối hợp với HS để xây dựng bộ công cụ đánh giá: phiếu quan sát, bảng kiểm, phiếu hỏi, bảng tiêu chí đánh giá sản phẩm...

- Tạo điều kiện cho HS được trình bày, nêu các câu hỏi thắc mắc với sản phẩm của HS khác.

2.2.3. Một số hình thức tổ chức

HĐTN có sự hấp dẫn, lôi cuốn sự tham gia của HS chính là ở hình thức tổ chức phong phú của nó. HĐTN có nội dung rất đa dạng và mang tính tổng hợp kiến thức, kỹ năng của nhiều môn học, nhiều lĩnh vực học tập và giáo dục. Vì thế, khi dạy học, GV cần tổ chức bằng nhiều hình thức, phương pháp dạy học khác nhau như: Hình thức có tính khám phá (thực địa - thực tế, tham quan, cắm trại, trò chơi,...); Hình thức có tính thể nghiệm, tương tác (diễn đàn, giao lưu, hội thảo, sân khấu hóa,...); Hình thức có tính công hiến (thực hành lao động, hoạt động tình nguyện, nhân đạo...); Hình thức có tính nghiên cứu, phân hóa (dự án và nghiên cứu khoa học, hoạt động theo nhóm sở thích...). Tùy vào nội dung của HĐTN để lựa chọn các hình thức tổ chức phù hợp. Dưới đây là một số hình thức tổ chức HĐTN cụ thể:

a. Tham quan, dã ngoại

Đây là một hình thức tổ chức học tập thực tế hấp dẫn đối với HS, giúp các em có được những kinh nghiệm thực tế để từ đó áp dụng vào cuộc sống của chính mình. Các hình thức tham quan, dã ngoại có thể được tổ chức cho HS trung học phổ thông bao gồm: Tham quan các danh lam thắng cảnh, di tích lịch sử, văn hóa; các công trình công cộng, nhà máy, xí nghiệp; các cơ sở sản xuất, làng nghề; các viện bảo tàng; dã ngoại theo các chủ đề học tập; theo các hoạt động xã hội... Để tham quan, dã ngoại trở thành hình thức trải nghiệm hứng thú đối với HS, cần quan tâm lựa chọn địa điểm, quán triệt mục đích, yêu cầu tham quan, dã

ngoại đến từng HS; tổ chức tham quan, dã ngoại; hướng dẫn HS viết thu hoạch sau mỗi lần tham quan, dã ngoại.

b. Hội thi

Hội thi là một trong những hình thức tổ chức hoạt động hấp dẫn, lôi cuốn HS và đem lại hiệu quả cao trong tập hợp, giáo dục, rèn luyện và định hướng giá trị cho HS. Nhờ “tính chất thi đua”, nỗ lực để giành chiến thắng mà hội thi kích thích tính tích cực, chủ động, sáng tạo của từng HS, nhóm HS. Để phát huy vai trò của hội thi như một hình thức trải nghiệm hiệu quả, cần phải lựa chọn nội dung, hình thức, thể lệ hội thi phù hợp với đặc điểm lứa tuổi của HS trung học phổ thông và điều kiện tổ chức của nhà trường. Đối với lứa tuổi của HS trung học phổ thông, cần ưu tiên tổ chức các hội thi tìm hiểu về nghề nghiệp, hiểu biết về khoa học, truyền thống lịch sử, bản sắc văn hóa của địa phương, đất nước... Đồng thời, phải chú ý đến cách thức tổ chức hội thi để hội thi vừa hấp dẫn, vừa lôi cuốn được tất cả HS tham gia, phát huy được năng khiếu, sở trường và sự sáng tạo của HS.

c. Câu lạc bộ

Trong trường trung học phổ thông, câu lạc bộ là hình thức sinh hoạt ngoại khóa của những nhóm HS cùng sở thích, nhu cầu, năng khiếu nhằm tạo môi trường giao lưu thân thiện, tích cực giữa HS với nhau, giữa HS với GV và giữa HS với những người xung quanh. Nhờ tham gia hoạt động câu lạc bộ, HS có cơ hội được chia sẻ những hiểu biết của mình về các lĩnh vực mà các em quan tâm, phát triển các kỹ năng giao tiếp, lắng nghe và biểu đạt ý kiến, trình bày suy nghĩ, ý tưởng, ra quyết định và giải quyết vấn đề, làm việc nhóm. Câu lạc bộ còn là

nơi để HS được thực hành các quyền của mình, đồng thời là nơi GV và những người có trách nhiệm hiểu, quan tâm hơn đến nhu cầu, nguyện vọng chính đáng của các em.

d. Diễn đàn

Diễn đàn là một hình thức trải nghiệm rất phù hợp và thiết thực đối với lứa tuổi HS trung học phổ thông. Thông qua hình thức trải nghiệm này, các em được trực tiếp, chủ động bày tỏ ý kiến, đề xuất nguyện vọng của mình với bạn bè, nhà trường, GV, cha mẹ và những người xung quanh. Nhiều vấn đề liên quan đến cuộc sống học đường, đến định hướng giá trị, định hướng nghề nghiệp và cả những khó khăn về mặt tâm lý lứa tuổi đều có thể được chia sẻ, tháo gỡ qua các diễn đàn. Đối với lứa tuổi HS Trung học phổ thông, có thể tổ chức các diễn đàn như: “Khoa học và đời sống”; “Em yêu khoa học”; “Vật lý vui”; “Sống, học tập và làm việc theo gương Bác Hồ”; “Tuổi trẻ và sự cống hiến”...

e. Hoạt động giao lưu

Đây là hình thức trải nghiệm giúp cho HS được tiếp xúc, trò chuyện và trao đổi thông tin với những người tiêu biểu trong các lĩnh vực khoa học, kinh tế - xã hội, văn hóa – giáo dục, khoa học - công nghệ... Các em được vui học, được trải nghiệm và được giao lưu để có thêm những người bạn mới, để có những kỹ năng mềm trong thực tế. Thông qua hoạt động giao lưu, HS có cơ hội thể hiện tình cảm và thái độ phù hợp, nhận được những lời khuyên đúng đắn để vươn lên trong học tập, rèn luyện và hoàn thiện nhân cách.

f. Sân khấu hóa giờ học, tích hợp với hướng nghiệp

Dạy học bằng hình thức sân khấu hóa được sử dụng nhiều và phát huy tác dụng tốt đối với nhiều môn học, được đánh giá là một trong những phương pháp dạy học phát huy tối đa vai trò chủ động chiếm lĩnh kiến thức của HS. Đây là hình thức dạy học hấp dẫn, thu hút HS. Thay vì tiếp nhận kiến thức một cách khô khan theo lối dạy học truyền thống, với hình thức sân khấu hóa, các em được trải nghiệm thực tế, được hóa thân vào nhân vật cụ thể, có cảm xúc và tự cảm nhận về nhân vật, từ đó hiểu và thêm yêu quê hương đất nước qua từng bài học. Thông qua nhân vật, lời thoại của nhân vật mà HS hóa thân để truyền tải nội dung, kiến thức môn học.

g. Hoạt động nghiên cứu khoa học

Nghiên cứu khoa học là hoạt động khám phá, phát hiện, tìm hiểu bản chất, quy luật của sự vật, hiện tượng tự nhiên, xã hội và tư duy, sáng tạo nhằm ứng dụng vào thực tiễn. Nghiên cứu khoa học tại nhà trường trung học phổ thông có ý nghĩa hình thành và phát triển cho HS tố chất và năng lực của người làm công tác nghiên cứu và những lợi ích mà chỉ trải qua thực hiện dự án khoa học thì các em mới có cơ hội được tiếp cận, được rèn luyện trong thực tiễn, được trải nghiệm trong nhiều cung bậc khó khăn khác nhau. Hoạt động này là môi trường để HS nuôi dưỡng các ý tưởng sáng tạo, khơi dậy sự nhiệt tình, tính chủ động say mê nghiên cứu khoa học, khơi gợi sự tìm tòi, ý thức mong muốn cải tiến và đổi mới trong chính mỗi sản phẩm nghiên cứu của mình; nâng cao khả năng tìm kiếm vận dụng các kiến thức chuyên ngành liên quan trong lĩnh vực nghiên cứu. Thông qua nghiên cứu khoa học để vận dụng tổng hợp kiến thức, kỹ năng,

tình cảm, thái độ... nhằm giải quyết các vấn đề thực tiễn, từ đó phát triển phẩm chất, năng lực của bản thân.

3. Kết luận

Học tập trải nghiệm nói chung và hoạt động học tập trải nghiệm sáng tạo nói riêng có vai trò rất quan trọng trong quá trình giáo dục HS. HĐTN sáng tạo đề cao việc hình thành năng lực người học thông qua những trải nghiệm thực tiễn, phù hợp với quy luật về tâm sinh lí đối với việc hình thành và phát triển nhân cách của HS. Bằng các HĐTN sáng tạo, mỗi HS đóng vai trò là người thiết kế, người tổ chức và người thực hiện các hoạt động cho mình. Từ đó, các em sẽ tích cực hóa bản thân, khám phá các giới hạn bản thân, điều chỉnh bản thân, phát huy vốn kinh nghiệm cá nhân, tích lũy thêm kinh nghiệm cho bản thân từ trải nghiệm. Thông qua HĐTN sáng tạo, HS sẽ phát hiện được sở trường, năng lực nổi trội của mình, góp phần giúp nhà trường

và bản thân các em có những định hướng nghề nghiệp phù hợp cho tương lai. Mặc dù hết sức quan trọng, song để có thể triển khai tốt các HĐTN sáng tạo trong các trường phổ thông, cần xây dựng và hệ thống hóa được cơ sở lí luận phù hợp, có những gợi ý đối với giáo viên về cách thiết kế và tổ chức loại hình hoạt động này, đồng thời tạo sự linh hoạt về chương trình để có cơ sở thuận lợi trong việc xây dựng các chủ đề có tính tích hợp cao giữa các môn học hoặc giữa các phần kiến thức nội môn. Thêm vào đó, yếu tố GV cũng có vai trò quyết định đối với việc thực hiện các HĐTN sáng tạo. Do đó, cần có những chương trình bồi dưỡng GV các nội dung liên quan đến HĐTN sáng tạo, cần kết nối các GV với nhau thông qua các diễn đàn học tập, trao đổi kinh nghiệm. Có như vậy mới có thể nâng cao được hiệu quả việc vận dụng HĐTN sáng tạo trong các trường phổ thông hiện nay.

Lời cảm ơn: Nghiên cứu này là kết quả của đề tài cấp cơ sở Trường Đại học Đồng Nai, mã số ĐTCS.02/25.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình Giáo dục Phổ thông môn Vật lí ban hành kèm Thông tư số 32/2018/TT - BGDDT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo*.
- Dewey, J. (2012). *Kinh nghiệm và giáo dục*. Nxb Trẻ.
- Dương Văn Mạnh. (2022). Quan điểm của chủ tịch Hồ Chí Minh về “học đi đôi với hành”. Truy cập ngày 2/1/2025, từ <https://utb.edu.vn/cong-tac-dang/523-quan-diem-cua-chu-tich-ho-chi-minh-ve-hoc-di-doi-voi-hanh.html>.
- Nguyễn Hoàng Anh. (2018). Tổ chức hoạt động trải nghiệm trong dạy học vật lí theo hướng phát triển năng lực cho học sinh. *Tạp chí Giáo dục, Số đặc biệt tháng 8/2018*, 207-213.
- Nguyễn Thị Hằng Nga. (2019). Thiết kế các hoạt động dạy học nhằm phát triển năng lực nhận thức cho học sinh trong dạy học phần Di truyền, Sinh học 12. *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Hà Nội, Số 64(9C)*, 123-131.
- Nguyễn Quang Linh. (2017). Thiết kế công cụ đánh giá năng lực sáng tạo của học sinh trong quá trình tham gia hoạt động trải nghiệm sáng tạo ở trường phổ thông. *Tạp chí Giáo dục, Số 409 tháng 7/2017*, 45-47.

- Nguyễn Thị Chi. (2014). *Nghiên cứu xây dựng một số hoạt động trải nghiệm sáng tạo cho học sinh lớp 4, 5 trường tiểu học thực nghiệm Hà Nội theo định hướng đổi mới chương trình GDPT sau 2015* [Đề tài Khoa học và Công nghệ, mã số V2014-11]. Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam.
- Nguyễn Thị Liên. (2016). *Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong nhà trường phổ thông*. Nxb Giáo dục Việt Nam.
- Tưởng Duy Hải. (2016). Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong dạy học Vật lí ở trường phổ thông. *Tạp chí Khoa học Trường Đại học Sư phạm Hà Nội*, 61(8B), 42-48.

**THEORETICAL FOUNDATIONS AND APPLICATIONS OF CREATIVE
EXPERIMENTAL ACTIVITIES IN TEACHING PHYSICS
AT HIGH SCHOOL LEVEL**

Đỗ Hùng Dũng

Dong Nai University

Email: dungdh@dnpu.edu.vn

(Received: 12/1/2025, Revised: 3/2/2025, Accepted for publication: 22/5/2025)

ABSTRACT

Experiential learning, creative experiential learning activities, and learning through experience are terms that are often mentioned in the current period of educational innovation in our country. Although there have been studies on experiential education and learning through experience in the 80s of the 20th century, in-depth studies on this learning philosophy in Vietnam—more specifically, creative experiential activities and their application across all levels of high school education—still faces many challenges. From different research perspectives, educational researchers have also put forward concepts, characteristics, and ways to apply creative experiential activities. This article discusses the theory of creative experiential learning activities (abbreviated as creative experiential activities) from the perspective of a form of educational organization, describing the concept, forms of creative experiential activities and the process of organizing creative experiential activities in teaching at the current general education level.

Keywords: *Experiential learning, creative experiential activities, popular*