



SOMES PROBLEMS IN DESIGNING EXPERIENTIAL AND CAREER GUIDANCE ACTIVITIES IN KHANH HOA

Nguyen Thi Tinh^{1*}, Dang Nguyen Hong Anh^{2*}, Pham Tu Nhi³, Nguyen Thi Xuan Loc⁴,
Nguyen Thi Thanh Men⁵

1 Khanh Hoa University, Khanh Hoa

2 Tran Quang Khai Secondary School, Dien Khanh, Khanh Hoa

3 Le Thanh Liem Secondary School, Nha Trang, Khanh Hoa

4 Ha Huy Tap High School, Nha Trang, Khanh Hoa

5 Tran Binh Trong High School, Cam Lam, Khanh Hoa

Email address: nguyenthitinh@ukh.edu.vn

<https://doi.org/10.51453/2354-1431/2024/1274>

Article info

Received: 17/10/2024

Revised: 20/11/2024

Accepted: 26/12/2024

Keywords:

*experiential and career
guidance activities,
during class time, hard,
propose, Khanh Hoa.*

Abstract:

Experiential and career-oriented activities are organized both during and outside of class hours. However, while the after-school activities inherit various formats from the extracurricular activities of the 2006 general education program, the in-class thematic activities are entirely new, initially causing many educators considerable challenges. The most notable of these are the obstacles in the design stage - the stage that largely determines the quality of organization and operations. This article establishes a practical foundation through a survey of the current state of organizing experiential and career-oriented thematic activities during class hours at several high schools in Khanh Hoa province. It aims to identify the difficulties and obstacles teachers encounter in organizing these activities and to propose some solutions to overcome them. The results of this article contribute to improving the quality of organizing experiential and career-oriented activities locally and can be used as reference material for high school teachers.



MỘT SỐ VƯỚNG MẮC TRONG THIẾT KẾ HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM, HƯỚNG NGHIỆP TẠI KHÁNH HÒA

Nguyễn Thị Tình^{1*}, Đặng Nguyễn Hồng Anh^{2*}, Phạm Tú Nhi^{3†},

Nguyễn Thị Xuân Lộc⁴, Nguyễn Thị Thanh Mến⁵

Trường Đại học Khánh Hòa, Khánh Hòa

² Trường THCS Trần Quang Khải, Diên Khánh, Khánh Hòa

³ Trường THCS Lê Thanh Liêm, Nha Trang, Khánh Hòa

⁴ Trường THPT Hà Huy Tập, Nha Trang, Khánh Hòa

⁵ Trường THPT Trần Bình Trọng, Cam Lâm, Khánh Hòa

Địa chỉ email: nguyenthitinh@ukh.edu.vn

<https://doi.org/10.51453/2354-1431/2024/1274>

Thông tin bài viết

Ngày nhận bài: 17/10/2024

Ngày sửa bài: 20/11/2024

Ngày duyệt đăng: 26/12/2024

Từ khóa:

hoạt động trải nghiệm,
hướng nghiệp; trong giờ
lên lớp; khó khăn; đề xuất;
Khánh Hòa

Tóm tắt

Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp được tổ chức trong và ngoài giờ lên lớp. Tuy nhiên, nếu hoạt động ngoài giờ lên lớp được kế thừa nhiều loại hình từ hoạt động ngoại khóa của chương trình giáo dục phổ thông 2006 thì hoạt động theo chủ đề trong giờ lên lớp lại hoàn toàn mới, bước đầu khiến cho nhiều nhà giáo dục gặp không ít những trở ngại. Trong đó đáng chú ý nhất là những trở ngại ở khâu thiết kế - khâu quyết định phần lớn đến chất lượng tổ chức hoạt động. Bài viết xác lập cơ sở thực tiễn bằng phương pháp khảo sát thực trạng tổ chức hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp theo chủ đề trong giờ lên lớp ở một số trường Trung học phổ thông trên địa bàn tỉnh Khánh Hòa, để xác định những khó khăn, vướng mắc mà giáo viên gặp phải trong quá trình thiết kế hoạt động này, từ đó đề xuất một số giải pháp khắc phục. Kết quả của bài viết góp phần nâng cao chất lượng tổ chức hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp tại địa phương và có thể được sử dụng làm tài liệu tham khảo cho giáo viên bậc Trung học phổ thông.

1. Mở đầu

Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động giáo dục hướng nghiệp (HĐTNHN) là hoạt động giáo dục do nhà giáo dục định hướng, thiết kế và hướng dẫn thực hiện, tạo cơ hội cho học sinh tiếp cận thực tế, thể nghiệm các cảm xúc tích cực, khai thác những kinh nghiệm đã có và huy động tổng hợp kiến thức, kỹ năng của các môn học để thực hiện những nhiệm vụ được giao hoặc giải quyết những vấn đề của thực tiễn đời sống nhà trường, gia đình, xã hội phù hợp với lứa tuổi; thông qua đó, chuyển hoá những kinh nghiệm đã trải qua thành tri thức mới, hiểu biết mới, kỹ năng mới góp phần phát huy tiềm năng sáng tạo và khả năng thích ứng với cuộc sống, môi trường và nghề nghiệp tương lai¹.

HĐTNHN là hoạt động giáo dục rất mới mẻ trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018. Hoạt động giáo dục này được tổ chức theo nhiều loại hình khác nhau, trong đó đặc thù là hoạt động theo chủ đề trong và ngoài giờ lên lớp. Việc tổ chức HĐTNHN bên cạnh những thuận lợi cũng gặp không ít những khó khăn, nhất là tổ chức hoạt động trong giờ lên lớp, gắn với từng môn học. Trong cách tổ chức này, việc thiết kế hoạt động đóng vai trò then chốt lại đang gặp phải những lúng túng nhất định. Xác định và tháo gỡ được những vướng mắc này là việc làm cần thiết để đề ra những giải pháp cụ thể, phù hợp nhằm nâng cao chất lượng tổ chức HĐTNHN tại địa phương.

Liên quan đến hướng nghiên cứu của bài viết, tác giả Đinh Thị Kim Thoa, Tổng chủ biên Chương trình HĐTN và HĐTNHN đã có những hướng dẫn mang tính định hướng về tổ chức hình thức trải nghiệm ở các loại hình². Bộ GD&ĐT cũng minh họa cách thức tổ chức HĐTNHN theo

chủ đề ở lớp 7³. Đã có những bài viết nghiên cứu về quy trình thiết kế HĐTN⁴ hoặc kết hợp những nghiên cứu lý thuyết về quy trình và thực tiễn tổ chức⁵. Có tác giả lại khảo sát thực trạng tổ chức tại địa phương theo bậc học⁶. Bài viết trên cơ sở nghiên cứu lý thuyết và khảo sát thực trạng, phân tích để xác định rõ những vướng mắc trong thiết kế HĐTNHN theo chủ đề trong giờ lên lớp tại địa phương Khánh Hòa, đề xuất quy trình thiết kế và biện pháp khắc phục. Tính mới của bài viết tập trung ở việc tổng hợp và xử lý kết quả khảo sát trên một địa bàn cụ thể. Kết quả này góp phần thay đổi phương pháp dạy học, nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động và phát huy triệt để thế mạnh của hoạt động trong các môn học.

2. Nội dung

Bài viết sử dụng phương pháp chủ đạo là khảo sát thực trạng. Thời gian khảo sát: năm 2024, cách thức khảo sát: google form - khảo sát 50 giáo viên (GV) ở 17 trường trên địa bàn tỉnh Khánh Hòa nhằm thu thập thông tin thực tế để xác định những vấn đề tồn còn tại, từ đó rút ra những kết luận liên quan và đưa ra một số đề xuất. Ngoài ra, bài viết cũng sử dụng phương pháp nghiên cứu lý thuyết - hệ thống hóa những vấn đề lý luận từ các tài liệu có liên quan đến HĐTNHN như Chương trình tổng thể, Chương trình HĐTN & HĐTNHN, Tài liệu tìm hiểu chương trình, các bộ sách giáo khoa về HĐTN, HN, các công trình nghiên cứu có liên quan.

3 Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2023). Công văn số 5636/GDĐT – GDTrH.

4 Giáo dục và thời đại. (2015). 8 bước thiết kế và triển khai hoạt động trải nghiệm sáng tạo. <https://giaoducthoidai.vn/trao-doi/8-buoc-thiet-ke-va-to-chuc-trien-khai-hoat-dong-trai-nghiem-sang-tao-1250079.html>

5 Đặng Thị Tô Như, Nguyễn Thị Việt Nga. (2023). Quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp cho học sinh THCS, Tạp Chí Giáo dục, 23, 14-17

6 Hà Thị Thu Thủy, Hoàng Thị Lê. (2023). Organization of social experience activities for students in teaching history in high school(case study of high schools in Thai Nguyen city). Vietnam Journal of Education, 228(08): 354-360.

1 Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). Chương trình Giáo dục phổ thông: Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động giáo dục hướng nghiệp (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo).

2 Đinh Thị Kim Thoa. (2019). Tài liệu tìm hiểu chương trình Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động giáo dục hướng nghiệp (trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018). Trường ĐHSPHN. Hà Nội.

Ngoài phần mở đầu, nghiên cứu được triển khai theo 2 nội dung: một số vướng mắc trong thiết kế HĐTNHN theo chủ đề trong giờ lên lớp (về quy trình thiết kế, về lựa chọn và sử dụng hình thức thiết kế) và một số đề xuất. Bài viết còn có phần kết luận và tài liệu tham khảo.

2.1. Một số vướng mắc trong thiết kế HĐTNHN theo chủ đề trong giờ lên lớp

2.1.1. Về quy trình thiết kế

Việc tổ chức HĐTNHN đòi hỏi giáo viên phải đầu tư nhiều thời gian, huy động nhiều kỹ năng để thực hiện, trong đó quan trọng nhất là khâu thiết kế - lên kịch bản chi tiết cho hoạt động - bởi công việc này giúp cho việc tổ chức đảm bảo thực hiện tốt mục tiêu. Vì vậy, sản phẩm thiết kế phải đảm bảo vừa có tính kế thừa, vừa phù hợp với học sinh vừa đảm bảo hình thành và phát triển được những tri thức, kỹ năng và năng lực thông qua trải nghiệm của chính học sinh. Khi được khảo sát về những khó khăn trong quy trình thiết kế hoạt động, giáo viên được khảo sát đã đưa ra nhiều ý kiến khác nhau. Những ý kiến này được chúng tôi tổng hợp trong Bảng 1 như sau:

Bảng 1: Những khó khăn giáo viên gặp phải trong quy trình thiết kế HĐTNHN theo chủ đề trong giờ lên lớp

Những khó khăn	Số phiếu	Tỷ lệ %
Xác định mục tiêu	3	6
Xây dựng nội dung và kế hoạch	15	30
Kiểm tra, đánh giá	5	10
Tất cả các khâu trên	20	40
Không xác định được	7	14

Dựa trên chủ đề của mỗi hoạt động, giáo viên tiến hành xây dựng các mục tiêu. Để hiện thực hóa mục tiêu, các nội dung, phương thức, kế hoạch được phác thảo, sau đó mới tiến hành thiết kế một cách cụ thể cho một tiết học trải nghiệm. Tổng kết, đánh giá là bước cuối cùng trong quy trình thiết kế nhằm tổng hợp, đánh giá chất lượng của hoạt động và đo lường kết quả đạt được so với mục tiêu đặt ra ban đầu.

Trình tự trên cùng với việc đối chiếu số liệu khảo sát ở bảng 1, chúng tôi nhận thấy một vài vấn đề của giáo viên đã xuất hiện trong quy trình thiết kế: một là có những bước thiết kế khiến nhiều giáo viên gặp khó khăn hơn; hai là (quan trọng hơn) người tổ chức nắm bắt các bước thiết kế còn chưa đúng logic.

Theo đó, bước xây dựng nội dung và lập kế hoạch hoạt động là những bước mà nhiều giáo viên gặp vướng mắc nhất. Thực tế, hai bước này tách biệt nhau, là 2 công đoạn khác nhau về bản chất và trình tự tiến hành. Mỗi một nội dung được thiết kế nhằm hướng đến thực hiện mục tiêu/một phần mục tiêu còn kế hoạch thực hiện là những hoạch định mang tính phác thảo về những phương diện thời gian, nguồn lực, địa điểm, công việc, cách thức tiến hành các hoạt động đó. Lập kế hoạch nhằm đảm bảo các điều kiện thực hiện nội dung một cách rõ ràng, chặt chẽ và hiệu quả. Chúng tôi cho rằng, nguyên nhân của những lúng túng trong khâu xây dựng nội dung và kế hoạch là do người thiết kế còn thiếu kinh nghiệm hoặc còn mơ hồ trong xây dựng mục tiêu. Khi mục tiêu còn thiếu rõ ràng, nghĩa là chưa xác định rõ hoạt động nhằm hình thành, phát triển, củng cố tri thức, năng lực và phẩm chất nào thì không thể xây dựng được nội dung hoặc xây dựng nội dung không đúng hướng, từ đó, khâu lập kế hoạch cũng thiếu căn cứ cụ thể.

Việc gặp khó khăn ở bước xây dựng nội dung và lập kế hoạch trong quy trình thiết kế còn là một dấu hiệu cho thấy giáo viên chưa xâu chuỗi được các bước, chưa nắm bắt được logic của kịch bản tổ chức HĐTNHN. Mất sự kết nối ở bất kỳ một khâu nào trong quy trình sẽ kéo theo những khập khiễng ở những khâu còn lại.

Về những khó khăn trong khâu kiểm tra đánh giá, đây là khâu đo lường kết quả thực hiện ở các bước so với mục tiêu đề ra. Có nhiều cách kiểm tra đánh giá trong tổ chức HĐTNHN nói chung bởi chương trình cho phép có nhiều kiểu đánh giá khác nhau như tự đánh giá, đánh giá đồng đẳng, đánh giá của giáo viên bộ môn, đánh giá của giáo viên chủ nhiệm, đánh giá từ các lực lượng khác. Mỗi hình thức trải nghiệm cũng có những kiểu

đánh giá khác nhau: sân khấu hóa đánh giá theo năng lực ngôn ngữ, diễn xuất; hoạt động nhóm đánh giá theo mức độ tham gia và hiệu quả; trò chơi sẽ đánh giá theo đội thắng/thua;... Tuy vậy, phổ biến và quan trọng nhất vẫn là xây dựng được các rubric. Các tiêu chí, trọng số, thang đo được xây dựng dựa trên mục tiêu và cách thức hoạt động. Một hoạt động đôi khi còn được đánh giá bằng nhiều rubric khác nhau. Khi gặp khó khăn trong xây dựng mục tiêu, lựa chọn nội dung và kế hoạch thực hiện chưa được thiết kế thỏa đáng thì chắc chắn khó có thể đo lường chính xác kết quả hoạt động của học sinh trong mỗi giờ trải nghiệm hướng nghiệp.

2.1.2. Về việc lựa chọn và sử dụng các hình thức thiết kế

Không nằm trong các bước thiết kế nhưng là một phần không thể thiếu trong quy trình thiết kế là việc lựa chọn và sử dụng hình thức cho hoạt động. Thực chất, hình thức của mỗi HĐTNHN đã định hình cùng với tên gọi của mỗi hoạt động ngay khi triển khai các chủ đề. Ví như để triển khai chủ đề khám phá bản thân, giáo viên bộ môn Ngữ văn có thể tổ chức các hoạt động như: trò chơi tìm hiểu thành ngữ, tục ngữ; sân khấu hóa tác phẩm Người con gái Nam Xương; phát triển kỹ năng thuyết minh qua quan sát video hay rèn kỹ năng phản biện bằng hình thức hoạt động nhóm;... Từ ví dụ này có thể thấy tên hoạt động đã bao gồm các hình thức trải nghiệm như trò chơi, sân khấu hóa, quan sát video, hoạt động nhóm,...

Mỗi phương thức trải nghiệm có nhiều hình thức tổ chức khác nhau: Nhóm phương thức mang

tính khám phá gồm các hình thức tham quan, dã ngoại, cắm trại, thực địa, thực tế, du lịch qua màn ảnh nhỏ,... Nhóm phương thức mang tính thể nghiệm thường có các hình thức giao lưu, tổ chức sự kiện, cuộc thi, diễn đàn, sân khấu hóa, sân khấu tương tác, hội thảo, hội nghị, trò chơi, triển lãm,... Nhóm phương thức trải nghiệm mang tính nghiên cứu tập trung ở các hình thức khảo sát, điều tra, làm dự án nghiên cứu, sáng tạo công nghệ, nghệ thuật,... Nhóm phương thức trải nghiệm mang tính công hiến sử dụng các hình thức tình nguyện, thiện nguyện, lao động công ích, tuyên truyền¹,...

Mỗi môn học sẽ “lựa chọn” những hình thức phù hợp đồng thời việc sử dụng hình thức nào đôi khi còn phụ thuộc vào trải nghiệm của chính giáo viên. Tuy nhiên có một số hình thức được sử dụng với tần suất cao và ngược lại.

Khi khảo sát về mức độ sử dụng các hình thức trải nghiệm của giáo viên, nhóm tác giả nhận thấy những hình thức như trò chơi, hoạt động cá nhân/nhóm, du lịch qua màn ảnh nhỏ (tương tự có hình thức chia sẻ, quan sát video hoặc tư liệu về khám phá vùng đất, di tích, danh thắng,...), bài tập quan sát phát hiện, xử lý tình huống là những hình thức được sử dụng nhiều nhất. Ngược lại, những hình thức như sân khấu hóa, sân khấu tương tác thì mức độ sử dụng chưa cao. Điều này được phản ánh trong Bảng 2 sau đây:

1 Đinh Thị Kim Thoa. (2019). Tài liệu tìm hiểu chương trình Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp (trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018). Trường ĐHSPhN. Hà Nội.

Bảng 2: Mức độ sử dụng các hình thức trải nghiệm, hướng nghiệp theo chủ đề, trong giờ lên lớp

Các hình thức trải nghiệm	Mức độ Thầy/Cô sử dụng các hình thức trải nghiệm							
	Rất thường xuyên		Thường xuyên		Thỉnh thoảng		Chưa sử dụng	
	Số phiếu	Tỷ lệ %	Số phiếu	Tỷ lệ %	Số phiếu	Tỷ lệ %	Số phiếu	Tỷ lệ %
Trò chơi	17	34	20	40	8	16	3	6
Sân khấu tương tác	4	8	8	16	14	28	9	18
Sân khấu hóa	2	4	7	14	18	36	8	16
Du lịch qua màn ảnh nhỏ	7	14	14	28	12	24	8	16

Các hình thức trải nghiệm	Mức độ Thầy/Cô sử dụng các hình thức trải nghiệm							
	Rất thường xuyên		Thường xuyên		Thỉnh thoảng		Chưa sử dụng	
	Số phiếu	Tỷ lệ %	Số phiếu	Tỷ lệ %	Số phiếu	Tỷ lệ %	Số phiếu	Tỷ lệ %
Hoạt động cá nhân/nhóm	10	20	19	38	3	6	1	2
Bài tập quan sát, phát hiện	6	12	17	34	4	8	0	0
Xử lý tình huống	6	12	15	30	7	14	0	0
Lao động công ích	3	6	4	8	15	30	6	12
Tạo sản phẩm	4	8	8	16	17	34	0	0
Hình thức thuộc nhóm nghiên cứu	1	2	4	8	15	30	7	14

Theo kết quả khảo sát ở Bảng 2, mức độ sử dụng các hình thức cho thấy: những hình thức cần nhiều thời gian chuẩn bị, thời gian tổ chức hoặc liên quan tới kinh phí hay hoạt động nghiên cứu vẫn được sử dụng nhưng với tần suất thấp.

Tỉ lệ được tổng hợp ở Bảng 2 cũng khá tương thích với kết quả khảo sát về hình thức gặp khó khăn nhất của GV trong quá trình tổ chức hoạt động ở Bảng 3:

Bảng 3: Hình thức tổ chức trải nghiệm GV gặp khó khăn nhất

Các hình thức tổ chức trải nghiệm	Hình thức tổ chức trải nghiệm Thầy/Cô gặp khó khăn nhất	
	Số phiếu	Tỷ lệ %
Trò chơi	2	4
Sân khấu tương tác	5	10
Sân khấu hóa	16	32
Du lịch qua màn ảnh nhỏ	2	4
Hoạt động cá nhân hoặc nhóm	3	6
Bài tập quan sát, phát hiện	3	6
Xử lý tình huống	3	6
Lao động công ích	2	4
Tạo sản phẩm	6	12
Một số hình thức thuộc nhóm nghiên cứu	8	16

Theo kết quả khảo sát ở Bảng 3, Sân khấu hóa được xác định là hình thức tổ chức trải nghiệm mà giáo viên gặp khó khăn nhất. Đây là hình thức trải nghiệm được kế thừa từ Chương trình giáo dục phổ thông 2006, rất quen thuộc trong hoạt động ngoài giờ lên lớp, được sử dụng trong các hoạt động kỉ niệm, văn hóa văn nghệ, cuộc thi của nhà trường. Sân khấu hóa thường gắn với việc chuyển thể kịch bản từ tác phẩm văn học, những câu chuyện lịch sử và những danh nhân,... Đối với môn học như Ngữ văn thì sân khấu hóa là một trong những hình thức trải nghiệm đặc thù bởi nó vừa phát triển năng lực văn học, vừa phát triển năng lực ngôn ngữ cho học sinh; gắn với nhiều cách tổ chức khác nhau như kể chuyện, ngâm thơ, hát, phổ nhạc, và phổ biến nhất là diễn kịch. Nhưng ở các môn học khác, các hình thức sân khấu hóa không đa dạng như môn Ngữ văn. Tuy vậy, dù là môn học nào để sân khấu hóa có hiệu quả thì cần nhiều thời gian chuẩn bị, kinh phí, không gian, thời gian tổ chức, năng khiếu,... Đó có thể là những nguyên nhân khiến cho hình thức này tuy thú vị nhưng lại khiến giáo viên gặp nhiều khó khăn. Gắn với hình thức sân khấu hóa là sân khấu tương tác, cũng gặp trường hợp tương tự, nguyên nhân bởi không chỉ khó khăn trong dàn dựng sân khấu mà còn ở phần tương tác – cũng cần có cách tổ chức khoa học, rõ ràng về mục tiêu và cách thức.

Bên cạnh đó, nhóm hình thức nghiên cứu và tạo sản phẩm cũng khiến cho thầy cô gặp trở ngại. Đối với các hình thức thuộc nhóm nghiên cứu,

việc tổ chức, hướng dẫn thực hiện cho học sinh phổ thông cũng chỉ ở một mức độ nhất định do tính chất chuyên sâu của hình thức, giáo viên ít sử dụng là điều hoàn toàn bình thường. Điều đáng quan tâm là hình thức tạo sản phẩm bởi đây là một hình thức mà tất cả các môn học đều có thể sử dụng, cách thức thực hiện không quá phức tạp, sản phẩm đa dạng, hiệu quả đánh giá kết quả của học sinh lại rất cao. Đơn cử môn Ngữ văn, học sinh có thể tạo những sản phẩm như tạo lập một / một phần văn bản ở cả dạng nói và viết; tạo video, tạo tranh ảnh theo cách cảm thụ một vấn đề văn học/ngôn ngữ; vẽ sơ đồ tư duy, infographic về một thể loại, nhân vật,...; tạo bảng câu hỏi/đánh giá về một vấn đề,... Tuy nhiên, hình thức này vẫn ít được sử dụng. Để hình thức này nói riêng và các hình thức khác được sử dụng nhiều hơn, đa dạng hơn, giáo viên cũng cần linh hoạt trong cách tiếp cận và sử dụng hình thức trải nghiệm.

Những vướng mắc trong xác định hình thức trải nghiệm và thiết kế một số bước hoạt động trên đây tại địa phương sẽ gây khó khăn và ảnh hưởng trực tiếp đến chất lượng tổ chức HĐTNHN trong giờ lên lớp cũng như mục tiêu của chương trình. Cần phải có những giải pháp tháo gỡ để giáo viên có thể đổi mới được phương pháp, cách thức tổ chức từ đó có thể vận hành hoạt động này một cách hiệu quả nhất.

2.2. Một số đề xuất tháo gỡ khó khăn về thiết kế HĐTNHN trong giờ lên lớp

Dựa vào kết quả khảo sát về thiết kế như trên, nhóm tác giả đề xuất một số giải pháp nhằm tháo gỡ những vướng mắc trong quá trình tổ chức HĐTNHN nói chung, thiết kế HĐTNHN nói riêng, góp phần nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động và đổi mới phương pháp dạy và học như sau:

Một là giáo viên nói riêng, nhà giáo dục nói chung cần được tập huấn tập huấn kỹ càng về kỹ năng tổ chức hoạt động trong giờ lên lớp, kỹ năng thiết kế các hình thức trải nghiệm, hướng nghiệp. Thực tế việc tập huấn này vẫn được tổ chức đều đặn hàng năm (như năm 2024 được Bộ Giáo dục và Đào tạo tổ chức online, theo cụm các tỉnh vào tháng 6 trong thời gian 1 buổi) nhưng thời gian

tập huấn quá ít, số lượng người tham gia rất đông, ít tương tác rất ráo các vấn đề,... đã ảnh hưởng không nhỏ đến chất lượng và hiệu quả của tập huấn. Đó cũng là lý do khiến cho 100% (50/50) giáo viên ở địa phương mà chúng tôi khảo sát vẫn mong muốn được tập huấn về tổ chức HĐTNHN.

Việc tập huấn kỹ càng sẽ giải quyết được những băn khoăn trong nhận thức về chương trình, nhất là khi chương trình vừa mới được vận hành trong thời gian ngắn; giúp nhà giáo dục nhận diện rõ hơn các nhóm hình thức trải nghiệm, nắm được và thành thạo các bước thiết kế từ đó biết lựa chọn nội dung phù hợp cho các chủ đề và có thiết kế phù hợp với từng hình thức trải nghiệm.

Nhân lực nòng cốt tham gia tập huấn phục vụ cho thiết kế và tổ chức HĐTNHN theo chủ đề trong giờ lên lớp (nhóm tác giả nhấn mạnh hoạt động trong giờ lên lớp) phải là giáo viên bộ môn, họ sẽ là người tổ chức hiệu quả nhất các hoạt động trải nghiệm theo môn học bởi không ai nắm vững chuyên môn hơn giáo viên bộ môn. Về bản chất, tổ chức HĐTNHN theo từng môn học là hoạt động giáo dục mang tính tích hợp. Nếu tổ chức tốt hoạt động này ở từng môn thì những mục tiêu phẩm chất, năng lực (thích ứng, thiết kế và tổ chức hoạt động, hướng nghiệp) của Chương trình HĐTN và HĐTNHN sẽ được vận dụng, được cụ thể hóa và chuyển hóa qua từng môn học. Ở đó, học sinh được trải nghiệm phương pháp giáo dục mới – thể nghiệm, khám phá, tương tác trong mối quan hệ với tự nhiên, xã hội, bản thân và hướng nghiệp; còn giáo viên tận dụng và phát huy tối đa ưu thế của môn học qua trải nghiệm. Giáo viên bộ môn là nguồn nhân lực dồi dào và chất lượng nhất trong tổ chức HĐTNHN. Tuy vậy, cũng cần đảm bảo quyền lợi tương xứng, phù hợp cho giáo viên bộ môn vì họ phải đầu tư rất nhiều thời gian, tâm sức cho quá trình thiết kế và tổ chức hoạt động.

Hai là xây dựng tài liệu thiết kế HĐTNHN cho từng môn học hoặc tích hợp liên môn. Hiện các tài liệu và công trình nghiên cứu về thiết kế HĐTNHN khá phong phú. Tuy nhiên, những tài liệu này còn chung chung, chưa theo từng môn học, từng chủ đề của từng khối lớp trong chương trình mới, cũng

chưa có sự thống nhất về mặt quy trình thiết kế một hoạt động trong giờ lên lớp. Việc thiếu tài liệu hướng dẫn thiết kế ở từng môn học theo khối lớp sẽ gây lúng túng cho người tổ chức hoạt động, các thiết kế sẽ thiếu nhất quán, khâu tổ chức thiếu đồng bộ và ảnh hưởng trực tiếp đến chất lượng tổ chức hoạt động trên địa bàn. Cũng theo kết quả khảo sát, 100% (50/50) giáo viên đều mong muốn có được một tài liệu HĐTNHN hướng dẫn cụ thể để được định hướng một cách rõ ràng. Đơn cử với môn Ngữ văn khối lớp 10 sẽ xây dựng tài liệu HĐTNHN Ngữ văn 10. Ở đó, mục tiêu của môn Ngữ văn 10 và HĐTNHN 10 sẽ được tích hợp thực hiện trên cơ sở xác định nội dung, hình thức trải nghiệm Ngữ văn phù hợp trong giờ lên lớp.

Ba là nhà giáo dục, chủ yếu là giáo viên bộ môn cần định hướng rõ ràng các bước thiết kế. Trên cơ sở tham khảo những công trình nghiên cứu đi trước¹, nhóm tác giả đề xuất quy trình thiết kế HĐTNHN theo chủ đề trong giờ lên lớp theo các bước sau (những bước này được thực hiện sau khi đã xác định chủ đề, tên của hoạt động và cơ sở xây dựng hoạt động):

Bước 1: Xác định mục tiêu

Bước 2: Xây dựng nội dung

Bước 3: Xác định phương tiện và hình thức

Bước 4: Lập kế hoạch

Bước 5: Thiết kế tiến trình

Bước 6: Tổng kết, đánh giá

3. Kết luận

HĐTNHN là hoạt động giáo dục có nhiều điểm mới so với hoạt động ngoại khóa của chương trình 2006, nó không chỉ được phân chia thành trong và ngoài giờ lên lớp mà còn là hoạt động giáo dục bắt buộc, được đánh giá, được tổ chức hướng dẫn

bài bản qua các chủ đề, ở các bộ sách khác nhau. Tuy nhiên vì mang nhiều điểm mới nên khi đi vào hoạt động tại địa phương, nhà giáo dục (chủ yếu là GV) gặp không ít khó khăn, nhất là trong khâu thiết kế khiến cho việc tổ chức còn chưa thực sự phát huy tính tích cực, hiệu quả, ưu điểm của hoạt động. Từ hướng đi này, chúng tôi nhận thấy cần thiết phải khảo sát thực trạng tổ chức HĐTNHN ở các trường THCS, THPT trên địa bàn hoặc rộng hơn để nắm rõ thực tế tổ chức hoạt động nhằm đề ra những giải pháp phù hợp. Cũng cần có những nghiên cứu về việc thiết kế các HĐTNHN theo từng môn học hoặc theo hướng tích hợp ở các môn học bậc THPT, THCS để có những hướng tổ chức mang lại hiệu quả tối ưu.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2023). *Công văn số 5636/GDDT – GDT&H*.

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018). *Chương trình Giáo dục phổ thông: Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp (Ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26 tháng 12 năm 2018 của Bộ trưởng Bộ Giáo dục và Đào tạo)*.

Giáo dục và thời đại. (2015). 8 bước thiết kế và triển khai hoạt động trải nghiệm sáng tạo. <https://giaoducthoidai.vn/trao-doi/8-buoc-thiet-ke-va-to-chuc-trien-khai-hoat-dong-trai-nghiem-sang-tao-1250079.html>

Đặng Thị Tố Như, Nguyễn Thị Việt Nga. (2023). *Quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp cho học sinh THCS*, Tạp Chí Giáo dục, 23, 14-17

Đinh Thị Kim Thoa. (2019). *Tài liệu tìm hiểu chương trình Hoạt động trải nghiệm và Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp (trong Chương trình giáo dục phổ thông 2018)*. Trường ĐHSPHN. Hà Nội.

Hà Thị Thu Thủy, Hoàng Thị Lê. (2023). Organization of social experience activities for students in teaching history in high school(case study of high schools in Thai Nguyen city). Vietnam Journal of Education, 228(08): 354-360.

¹ Giáo dục và thời đại. (2015). 8 bước thiết kế và triển khai hoạt động trải nghiệm sáng tạo. <https://giaoducthoidai.vn/trao-doi/8-buoc-thiet-ke-va-to-chuc-trien-khai-hoat-dong-trai-nghiem-sang-tao-1250079.html>

Đặng Thị Tố Như, Nguyễn Thị Việt Nga. (2023). Quy trình thiết kế hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp cho học sinh THCS, Tạp Chí Giáo dục, 23, 14-17