

Thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh tiểu học theo mô hình học tập trải nghiệm của John Dewey

Đoàn Thị Mỹ Linh

Email: linhdtm.ncs@hcmute.edu.vn

Trường Đại học Thủ Dầu Một

Số 06 Trần Văn Ôn, Phường Phú Hòa, thành phố Thủ Dầu Một, tỉnh Bình Dương, Việt Nam

TÓM TẮT: Từ mô hình học tập trải nghiệm của John Dewey, bài viết thiết kế chi tiết hoạt động trải nghiệm cho học sinh tiểu học nhằm phát huy thế mạnh, tạo sự hứng thú của học sinh tham gia hoạt động giáo dục, góp phần nâng cao hiệu quả tổ chức hoạt động trải nghiệm trong nhà trường tiểu học.

TỪ KHÓA: Thiết kế hoạt động trải nghiệm, học tập trải nghiệm, học sinh tiểu học.

→ Nhận bài 21/5/2021 → Nhận bài đã chỉnh sửa 01/8/2021 → Duyệt đăng 15/01/2022.

DOI: <https://doi.org/10.15625/2615-8957/12210108>

1. Đặt vấn đề

Hiện nay, Chương trình Giáo dục (GD) phổ thông mới coi trọng phát triển năng lực học sinh (HS). Trong đó, hoạt động trải nghiệm (HĐTN) ở cấp Tiểu học là hoạt động bắt buộc với mục tiêu: “Hình thành các phẩm chất, thói quen, kỹ năng sống,... thông qua sinh hoạt tập thể, câu lạc bộ, tham gia các dự án học tập, các hoạt động xã hội, thiện nguyện, hoạt động lao động,... Bằng HĐTN của bản thân, mỗi HS vừa là người tham gia, vừa là người thiết kế và tổ chức các hoạt động cho chính mình, qua đó tự khám phá, điều chỉnh bản thân, điều chỉnh cách tổ chức hoạt động, tổ chức cuộc sống để sinh hoạt và làm việc có kế hoạch, có trách nhiệm” và “Nội dung hoạt động tập trung nhiều hơn vào các hoạt động phát triển bản thân, các kỹ năng sống, kỹ năng quan hệ với bạn bè, thầy cô và những người thân trong gia đình”. [1, tr.28]. HĐTN được tổ chức trong và ngoài lớp học, trong và ngoài nhà trường, các cơ sở GD quyết định lựa chọn những nội dung, hình thức hoạt động trong chương trình cho phù hợp với điều kiện của nhà trường và địa phương với thời lượng dành cho HĐTN là 105 tiết/1 năm. Có nhiều cách thức tổ chức HĐTN cho HS tiểu học, trong bài viết, tác giả đề xuất việc thiết kế và tổ chức HĐTN theo mô hình học tập trải nghiệm của John Dewey với mục đích nâng cao hiệu quả tổ chức HĐTN cho HS theo đúng sứ mệnh và mục tiêu được đề ra.

2. Nội dung nghiên cứu

2.1. Hoạt động trải nghiệm ở Tiểu học

Mục tiêu: HĐTN hình thành cho HS thói quen tích cực trong cuộc sống hằng ngày, chăm chỉ lao động; thực hiện trách nhiệm của người HS ở nhà, ở trường và địa phương; biết tự đánh giá và tự điều chỉnh bản thân; hình thành những hành vi giao tiếp, ứng xử có văn hoá;

có ý thức hợp tác nhóm và hình thành được năng lực giải quyết vấn đề [2].

Nội dung tổ chức HĐTN ở Tiểu học [2]:

Hoạt động hướng vào bản thân: Rèn luyện bản thân có ý thức tự phục vụ và trách nhiệm trong cuộc sống; Nhận biết được sự thay đổi của cơ thể, cảm xúc, suy nghĩ của bản thân; Hình thành được một số thói quen, nếp sống sinh hoạt và kỹ năng tự phục vụ; Nhận ra được nhu cầu phù hợp và nhu cầu không phù hợp; Phát hiện được vấn đề và tự tin trao đổi những suy nghĩ.

Hoạt động hướng đến xã hội: Thể hiện tình yêu thương với các thành viên trong gia đình phù hợp với lứa tuổi; Sắp xếp nhà cửa gọn gàng; Sử dụng một số dụng cụ gia đình một cách an toàn; Làm quen được với bạn mới, thể hiện sự thân thiện với bạn bè, thầy cô; Nhận biết được những việc nên làm vào giờ học, những việc nên làm vào giờ chơi và thực hiện được những việc đó; Làm quen được với những người bạn hàng xóm, tạo được quan hệ gần gũi, thân thiện với bạn bè trong cộng đồng; Đồng cảm và chia sẻ với người gặp hoàn cảnh khó khăn trong cuộc sống và trong hoạt động vì cộng đồng.

Hoạt động hướng đến tự nhiên: Nhận diện được vẻ đẹp của cảnh quan thiên nhiên ở địa phương; Chăm sóc, bảo vệ cảnh quan xung quanh nơi mình sinh sống. hiểu được thực trạng vệ sinh môi trường xung quanh; Nhận biết được những biểu hiện của ô nhiễm môi trường; Tham gia tích cực vào các hoạt động phù hợp với lứa tuổi trong phòng, chống ô nhiễm môi trường; Thực hiện được những việc làm cụ thể để giữ gìn trường học xanh, sạch, đẹp.

Hoạt động hướng nghiệp: Nhận ra được một số đức tính của bản thân liên quan đến nghề yêu thích; Trải nghiệm một số công việc của nghề truyền thống ở địa phương và thể hiện được hứng thú với nghề truyền thống của địa phương; Giữ an toàn trong lao động khi

làm nghề truyền thống; Trình bày được ước mơ nghề nghiệp của bản thân.

Hình thức tổ chức HĐTN ở cấp Tiểu học:

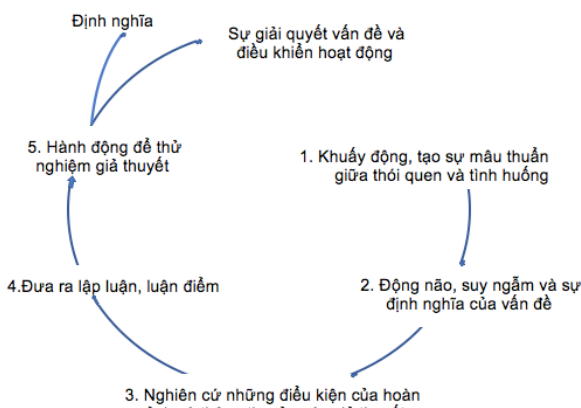
Sinh hoạt dưới cờ: Việc triển khai tiết sinh hoạt dưới cờ thường được thực hiện với 2 phần: Phần đầu: Nghi lễ và hành chính nhà trường. Phần sau: Các lớp luân phiên đảm nhận việc tổ chức hoặc trình diễn các hoạt động theo chủ đề giáo dục.

Sinh hoạt lớp: Triển khai tiết sinh hoạt lớp có thể được tổ chức như sau: Phần đầu: Hành chính lớp học (bao gồm sơ kết hoạt động trong tuần của lớp, khen ngợi, nhắc nhở HS, chuẩn bị cho các hoạt động của tuần và tháng tiếp theo...). Phần sau: Các nhóm, tổ luân phiên đảm nhận việc tổ chức hoặc trình diễn các hoạt động theo chủ đề giáo dục.

Hoạt động GD theo chủ đề: Thực hiện thường xuyên hàng tuần theo những hình thức như: Sinh hoạt câu lạc bộ, tổ chức trò chơi, tổ chức diễn đàn, sân khấu tương tác, tham quan, dã ngoại, hội thi/cuộc thi, hoạt động giao lưu, hoạt động chiến dịch, hoạt động nhân đạo, hoạt động tình nguyện, lao động công ích, sinh hoạt tập thể [2], [3].

2.2. Mô hình học tập trải nghiệm của John Dewey

Trong quá trình học tập, HS nghe giảng bài sẽ tiếp nhận tri thức một cách thụ động [4]. Dewey cho rằng, HS học tập hiệu quả hơn khi được tham gia mạnh mẽ và tích cực vào quá trình học tập [5], [6]. Từ đó, ông đưa ra mô hình học tập biến đổi thể hiện quá trình hình thành kiến thức, kĩ năng của người học mà bắt đầu là sự thôi thúc, cảm giác và mong muốn tìm hiểu kiến thức thông qua trải nghiệm cụ thể dẫn đến những thành hành động có mục đích [7], [8] (xem Hình 1).



Hình 1: Mô hình suy nghĩ và hành động của Dewey [9]

Mô hình suy nghĩ và hành động mô tả cụ thể diễn biến hình thành hành động của HS có được từ khi suy nghĩ tới hành động trải qua 5 bước như sau:

Bước 1: Khuấy động tạo mâu thuẫn giữa thói quen và tình huống

Điểm khởi đầu của trải nghiệm không phải là trải nghiệm được hiểu như thế nào hoặc hồi ức của một cá nhân khi thực hiện hành động tương tự mà là nhận ra mâu thuẫn bên trong của con người hay mâu thuẫn con người với môi trường. Một số vấn đề trong tình huống làm cho hành động bình thường không thể nào giải quyết thấu đáo được nên tạo ra mâu thuẫn đòi hỏi con người phải suy ngẫm lại và tìm cách giải quyết khác phù hợp hơn. Từ đó, dẫn tới hành động bị ức chế trực tiếp là điều kiện tiên quyết là cần thiết của suy nghĩ nhìn nhận lại. Suy nghĩ thấu đáo bắt đầu bằng việc nghiên cứu điều kiện xảy ra vấn đề, nguồn lực giải quyết vấn đề.

Bước 2: Động não, suy ngẫm và định nghĩa vấn đề

Quá trình suy nghĩ bắt đầu với nỗ lực xác định điều gì sai trong tình huống, xác định vấn đề và nguyên nhân của vấn đề. Việc xây dựng vấn đề đã được giả định trước khi nghiên cứu điều kiện của tình huống và chuyên biến của chính tình huống có vấn đề. Dewey nhấn mạnh tầm quan trọng của việc nhận định vấn đề trong suy nghĩ. Không xác định được vấn đề thì hành động sẽ bị mò mẫm trong bóng tối.

Bước 3: Nghiên cứu các điều kiện của hoàn cảnh và thông tin của các giả thuyết

Phân tích và chẩn đoán các điều kiện diễn ra khi chúng ta chọn một cách để giải quyết tình huống. Các điều kiện bao gồm cả điều kiện vật chất và xã hội, phương tiện và nguồn lực mà vấn đề cho là sẽ được giải quyết.

Bước 4: Đưa ra lập luận và luận điểm

Lập luận bao gồm việc xây dựng ý nghĩa của các ý tưởng liên quan đến mỗi cách giải quyết khác nhau. Lí luận có thể hình dung rõ ràng từng cách giải quyết vấn đề được đưa ra theo giả thuyết. Trong đó, khả năng hoạt động giả thuyết có thể được đánh giá và kiểm tra dựa trên kiến thức và nguồn lực có sẵn cho một cá nhân hoặc một cộng đồng. Những lập luận này rất quan trọng bởi vì chúng cho phép quay lại từ đầu một lần nữa nếu nhận thấy cách giải quyết vấn đề còn chưa hiệu quả.

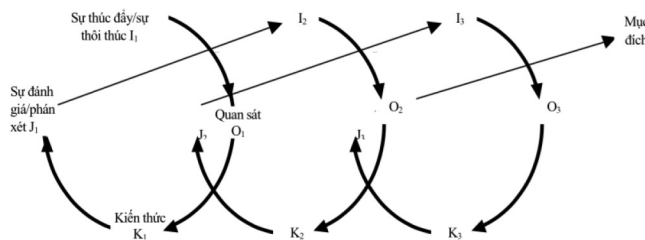
Bước 5: Hành động để thử nghiệm giả thuyết

Hoạt động được kiểm tra bằng cách cố gắng hiện thực giả thuyết trong thực tế, tạo ra hoàn cảnh hoặc mối quan hệ giữa con người và môi trường. Dewey nói rằng, chỉ thực tế việc kiểm tra giả thuyết trong hoạt động giúp chúng ta có thể đưa ra kết luận về hiệu quả của giả thuyết. Tình huống phải được tạo dựng theo yêu cầu của giả thuyết để xem liệu các hệ quả suy ra từ giả thuyết có trở thành hiện thực trong thực tế.

Từ mô hình suy nghĩ và hành động cho thấy quá trình từ lúc bắt đầu suy nghĩ về cách thức giải quyết vấn đề cho đến khi hình thành ra định nghĩa cho việc giải quyết vấn đề hay giải quyết vấn đề qua hành động. Do đó, khi thiết kế trải nghiệm, giáo viên (GV) cần chú ý những yếu tố để thúc đẩy mâu thuẫn phù hợp với mong muốn hành động người học đạt được.

Mô hình học tập trải nghiệm của Dewey:

Theo Dewey, phản chiếu là một quá trình hợp lý bắt đầu với trải nghiệm một vấn đề. Ông nhấn mạnh phản chiếu có ý thức là một phần quan trọng của học tập kinh nghiệm (Jordan et al.(2008)). Ông cho rằng, hoạt động GD không xảy ra cho đến khi có sự quan sát và phán đoán đã xảy ra. Nói cách khác, GD được đặc trưng bởi các quan sát từ một kinh nghiệm, phản chiếu về trải nghiệm đó và sau đó hình thành các khái niệm dựa trên những phản chiếu và kiến thức đã tồn tại trước đó. Dewey cũng chỉ ra rằng, mỗi trải nghiệm tiếp theo dựa trên kinh nghiệm trong quá khứ, do đó chỉ ra quy trình học tập trải nghiệm diễn ra như sau [10], [11] (xem Hình 2):



Hình 2: Mô hình dạy học trải nghiệm của Dewey [11, tr.23]

Quy trình cho thấy rằng, giai đoạn đầu tiên HS được tiếp xúc với một tình huống mơ hồ, chưa có cách giải quyết chính xác [4], [9]. Từ đó, thôi thúc HS suy nghĩ về một số cách giải quyết vấn đề và nhận ra rằng, những những kinh nghiệm trước đây của họ không đủ để giải quyết vấn đề. HS tham gia vào trải nghiệm, quan sát trải nghiệm và tìm ra kiến thức giải quyết vấn đề theo cách mới. Thực hiện giải quyết vấn đề trong tình huống tương tự để đánh giá kiến thức vừa được hình thành. Từ đó, HS có được kinh nghiệm giải quyết vấn đề mới, cứ như vậy theo hình xoắn ốc (kinh nghiệm sau có được đều dựa trên kinh nghiệm trước đó). Mỗi một trải nghiệm đều bắt đầu bằng một kinh nghiệm trước đó, sau đó phản ánh lại trải nghiệm, tình huống rồi hình thành khái niệm và kiến thức có sẵn, rút ra kinh nghiệm tiếp theo. Dewey phân biệt giữa trải nghiệm sơ cấp và trải nghiệm thứ cấp. Các trải nghiệm sơ cấp bao gồm tương tác của người học với môi trường thực tế. Trải nghiệm thứ cấp là trải nghiệm nhìn nhận lại để tạo ra môi trường và giả định lại những tình huống xảy ra để kiểm tra kiến thức đã được hình thành.

2.3. Vận dụng mô hình học tập trải nghiệm của John Dewey thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh tiểu học

2.3.1. Nguyên tắc thiết kế hoạt động trải nghiệm ở Tiểu học

Theo Atkinson [12], nguyên tắc thiết kế HĐTN ở Tiểu học bao gồm:

- Xác định mục tiêu một cách rõ ràng để có thể lượng giá được theo thang đánh giá Bloom.

- Dành đủ thời gian để HS suy nghĩ về trải nghiệm.
- Đặt câu hỏi rõ ràng, phù hợp với mục tiêu tổ chức HĐTN phù hợp với từng chủ đề.
- Lập kế hoạch cho các hoạt động phù hợp sẽ giúp HS suy ngẫm về kinh nghiệm của mình khi tham gia hoạt động GD.
- Lắng nghe HS phản hồi một cách cẩn thận để có những điều chỉnh, định hướng cho HS thay đổi kinh nghiệm phù hợp nhất.
- Hỗ trợ từng HS gặp khó khăn khi tham gia HĐTN.

2.3.2. Quy trình thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm theo mô hình học tập trải nghiệm của John Dewey

Phân tích mô hình học tập trải nghiệm và mô hình suy nghĩ và hành động của John Dewey có thể rút ra được một số kết luận như sau:

- Bước 1 của mô hình suy nghĩ và hành động cho thấy, để có sự thôi thúc (I₁, Hình 2) thì GV cần tạo cho người học nhận thấy mâu thuẫn giữa thói quen và tình huống. Như vậy, trong thiết kế hoạt động GD, GV cần xác định rõ thói quen hay kinh nghiệm của người học trước đó để đưa ra mục tiêu cần đạt được phù hợp với mong muốn, khả năng của người học tạo động lực tham gia vào trải nghiệm, tìm được kiến thức, kỹ năng mới.

- Bước 2,3,4 của mô hình suy nghĩ và hành động cho thấy để quan sát (O₁, Hình 2) và hình thành kiến thức mới (K₁, Hình 2) thì người học phải động não, suy ngẫm và định nghĩa vấn đề kết hợp với việc nghiên cứu các điều kiện của hoàn cảnh và thông tin của giả thuyết để đưa ra lập luận và luận điểm.

- Bước 5 của mô hình suy nghĩ và hành động cho thấy để đánh giá, phân xét (J₁, Hình 2) được kiến thức thì người học phải hành động và thử nghiệm kiến thức đó. Như vậy, trong thiết kế hoạt động GD, GV cần tổ chức cho HS hành động, đánh giá kiến thức mới và hình thành kinh nghiệm tương ứng. Từ phân tích trên, có thể đưa ra quy trình thiết kế và tổ chức HĐTN như sau (xem Hình 3):

Qua quy trình cho thấy, để tổ chức HĐTN GV cần tổ chức hoạt động GD theo các bước sau:

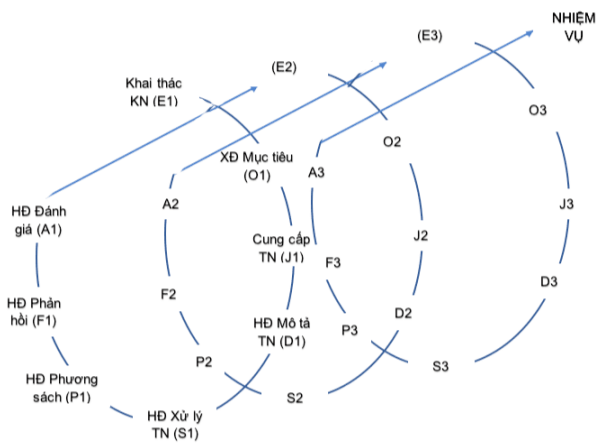
- Bước 1: Tổ chức hoạt động khai thác kinh nghiệm HS về kỹ năng HS sẽ được hình thành. Có thể sử dụng các hình thức khai thác kinh nghiệm của HS bằng phiếu hỏi, hỏi đáp, trò chơi nhỏ,...

- Bước 2: Dựa vào kinh nghiệm của HS và yêu cầu của kiến thức, kỹ năng người học cần đạt được để chọn mức độ hành vi người học đạt được theo thang Bloom.

- Bước 3: GV cung cấp trải nghiệm cho HS thông qua các hình thức tổ chức hoạt động GD.

- Bước 4: GV tổ chức hoạt động GD, tạo điều kiện để người học mô tả những những gì đã xảy ra trong quá trình tham gia trải nghiệm.

- Bước 5: Tổ chức hoạt động GD, tạo điều kiện cho



Hình 3: Quy trình tổ chức HĐTN

HS tự xử lý trải nghiệm nhờ vào mô tả vấn đề của trải nghiệm ở Bước 5.

- Bước 6: Tổ chức hoạt động GD tạo điều kiện cho HS suy ngẫm về cách thức xử lý trải nghiệm và kết quả thu được.

- Bước 7: Tổ chức hoạt động GD để HS thể hiện được kiến thức đã rút ra sau quá trình tham gia trải nghiệm, suy ngẫm và rút ra kiến thức, kỹ năng cần có để giải

quyết tình huống đã trải qua.

- Bước 8: Tổ chức hoạt động GD để đánh giá phản hồi của người học và đối chiếu với kinh nghiệm ban đầu và hình thành kinh nghiệm mới cho người học.

Quy trình tổ chức HĐTN được tổ chức theo hình xoắn ốc, mỗi chu trình xoắn ốc gồm 8 bước và các kinh nghiệm của người học tăng dần theo hình xoắn ốc cho đến khi hội tụ đủ kinh nghiệm để thực hiện một nhiệm vụ. Trong GD kỹ năng sống cho HS thì nhiệm vụ chính là một kỹ năng sống, mỗi bước mang một ý nghĩa nhất định trong việc giúp cho người học tự khám phá ra tri thức nhưng dưới sự lãnh đạo, tổ chức của GV. Mỗi bước GV sẽ vận dụng những lý thuyết liên quan trong thiết kế hoạt động GD như các hình thức tổ chức HĐTN, các phương pháp dạy học tích cực, phương pháp GD, phát biểu mục tiêu theo các động từ chỉ mức độ đạt được của thang nhận thức Bloom để dễ dàng thực hiện bước đánh giá HS theo từng kỹ năng.

2.3.3. Thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh tiểu học theo mô hình học tập trải nghiệm của John Dewey

Vận dụng quy trình tổ chức HĐTN vào thiết kế HĐTN theo chủ đề, chủ đề “sống gần gũi” (xem Bảng 1).

Bảng 1: HĐTN theo chủ đề “Sống gần gũi”.

Bước	Hoạt động GV	Hoạt động HS	Mục đích chuyển hóa
1. Khai thác trải nghiệm	Cho HS xem đoạn phim cậu bé vội vã, lo lắng tìm các dụng cụ học tập trước khi đến trường. Hỏi HS tâm trạng của cậu bé khi tìm dụng cụ học tập.	HS trả lời theo khả năng bản thân.	Tìm hiểu về kinh nghiệm của HS về lí do cần sắp xếp đồ dùng ngăn nắp.
2. Công bố mục tiêu	Giải thích lí do cần sắp xếp đồ dùng ngăn nắp.	Lắng nghe và ghi nhớ	Thúc đẩy, thôi thúc HS tìm ra cách giải quyết vấn đề giúp cậu bé.
3. Cung cấp trải nghiệm	Cho HS xem video cậu bé khác sắp xếp đồ dùng ngăn nắp và vui vẻ và thoải mái khi chuẩn bị dụng cụ đi học.	HS quan sát và rút ra lí do cho việc sắp xếp đồ dùng ngăn nắp.	Nhận ra được những cảm xúc tích cực khi sắp xếp đồ dùng ngăn nắp.
4. Mô tả những gì xảy ra khi tham gia trải nghiệm	Bộ câu hỏi giúp cho HS mô tả những gì xảy ra trong đoạn video: - Thái độ của cậu bé khi chuẩn bị đồ dùng như thế nào? - Tại sao cậu bé vui vẻ mà không vội vã như bạn trước? - Thời gian chuẩn bị của bạn sau như thế nào so với bạn trước?	Quan sát từng giai đoạn và trả lời các câu hỏi. Ghi nhớ và mô tả lại những gì đã được quan sát.	Quan sát và chia sẻ những hiểu biết của bản thân sau khi tham gia trải nghiệm.
5. Tạo điều kiện cho HS xử lí trải nghiệm	Tổ chức diễn đàn theo từng nhóm cho HS tham gia giải thích lí do cần sắp xếp đồ dùng ngăn nắp.	Các HS thực hiện giải thích theo suy nghĩ bản thân.	Giải thích được vì sao cần sắp xếp đồ dùng ngăn nắp theo suy nghĩ bản thân.
6. Suy ngẫm cách thức xử lí trải nghiệm	Cho các HS tự đối chiếu những lí do rút ra được xem có phù hợp với những tình tiết đã quan sát trong tình huống không.	Tự suy ngẫm để rút ra bài học cho bản thân.	So sánh giải thích lí do sắp xếp đồ dùng ngăn nắp theo suy nghĩ của bản thân với những lí do thể hiện trong các tình tiết của tình huống.
7. Thực hiện kiến thức đã rút ra	Tổ chức thi đua cho các nhóm học trình bày lí do sắp xếp đồ dùng ngăn nắp.	Thực hiện giải thích lí do sắp xếp đồ dùng ngăn nắp	Thuyết trình giải thích lí do cần sắp xếp đồ dùng ngăn nắp (đạt được mục tiêu).
8. Đánh giá phản hồi của HS	Đánh giá cách giải thích của các em bằng những lời động viên và phần thưởng.	Lắng nghe và ghi nhớ	Củng cố những lời giải thích của các em về lí do sắp xếp đồ dùng ngăn nắp (để tìm, để lấy, ít tốn thời gian,...).

Mục tiêu: Giải thích lí do cần sắp xếp đồ dùng ngăn nắp; Phân loại được đồ dùng cùng nhóm; Sắp xếp được góc học tập ngăn nắp; Đồng ý với việc sắp xếp đồ dùng ngăn nắp.

Kết thúc Bước 8, HS đã giải thích được lí do sắp xếp đồ dùng ngăn nắp. Đây sẽ là kinh nghiệm khởi đầu cho hoạt động tiếp theo giúp HS hình thành mục tiêu thứ 2 là “phân loại được các đồ dùng cùng nhóm”. Cứ như vậy cho những mục tiêu tiếp theo trong các HĐTN tiếp theo được tổ chức cho đến khi hoàn thành tốt cả mục tiêu đề ra trong chủ đề này. Không dừng lại ở chủ đề này mà kết thúc chủ đề này là kinh nghiệm khởi đầu cho kinh nghiệm kế tiếp.

3. Kết luận

Vận dụng mô hình dạy học trải nghiệm của John

Dewey vào việc thiết kế và tổ chức HĐTN giúp cho HS chuyển hóa từ suy nghĩ thành hành động - một vấn đề quan trọng trong mục tiêu của tổ chức HĐTN cho HS tiểu học. Với những đóng góp tích cực đó, đến nay, lí thuyết của ông vẫn được thế giới coi trọng, tiếp tục nghiên cứu, vận dụng không trong nhiều lĩnh vực của giáo dục. Việc thiết kế và tổ chức hoạt động trải nghiệm cần linh hoạt, sáng tạo, phù hợp với từng đối tượng HS, nội dung học tập, điều kiện của nhà trường và địa phương. Vận dụng lí thuyết học tập trải nghiệm vào tổ chức hoạt động trải nghiệm có thể linh hoạt nhưng vẫn cần đảm bảo đầy đủ các bước. Đồng thời, GV sẽ tham gia với vai trò là người chỉ dẫn, thúc đẩy quá trình học tập. HS được tự trải nghiệm và đúc kết nên kinh nghiệm mới cho bản thân.

Tài liệu tham khảo

- [1] Bộ Giáo dục và Đào tạo, (2017), *Chương trình Giáo dục phổ thông, Chương trình tổng thể*.
- [2] 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.
- [3] Liên, N. T, (2016), *Tổ chức hoạt động trải nghiệm sáng tạo trong nhà trường phổ thông*, NXB Giáo dục Việt Nam.
- [4] McAuliffe, G, (2011), *Handbook of counselor preparation: Constructivist, developmental, and experiential approaches (HCP)*, Alexandria: VA: Association for Counselor Education and Supervision and Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- [5] Dewey, J, (1897), *The psychology of effort*, The Philosophical Review, 6(1), p.43-56.
- [6] Dewey, J, (1933), *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*, Boston, MA: D.C. Heath.
- [7] Dewey, J, (1938), *Experience and education*, Kappa Delta Pi.
- [8] Dewey, J, (2012), *Kinh nghiệm và Giáo dục*, NXB Trẻ, Thành phố Hồ Chí Minh.
- [9] Dewey, J, (1925), *Experience and nature*. J. A. Boydston (Ed.), The later works of John Dewey (Vol. 1), Carbondale & Edwardsville, IL: Southern Illinois University Press.
- [10] Dewey, J, (1990), *The school and Society*, The University of Chicago.
- [11] Kolb, D, (1984), *Experiential Learning: experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- [12] Atkinson, C, (2017), *How is experiential learning applied in the classroom*, The Scots College.
- [13] Carlile, O - Jordan, A, (2007), Reflective writing: principles and practice, in C. O’Farrell (ed.) *Teaching Portfolio Practice in Ireland: A Handbook*. Dublin: All Ireland Society for Higher Education, 24-37.
- [14] Kolb, D. A, (2011), *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Prentice Hall PTR.

DESIGNING AND ORGANIZING EXPERIENTIAL ACTIVITIES FOR PRIMARY STUDENTS BASED ON JONH DEWEY’S EXPERIENTIAL LEARNING MODEL

Doan Thi My Linh

Email: linhdtm.ncs@hcmute.edu.vn
Thu Dau Mot University
06 Tran Van On, Phu Hoa ward,
Thu Dau Mot city, Binh Duong, Vietnam

ABSTRACT: Based on Jonh Dewey’s experiential learning model, the article designs in detail the experiential activities for primary school students in order to promote their strengths as well as motivate the students to participate in educational activities, contributing to enhancing the efficiency of organizing experience activities in primary schools.

KEYWORDS: Design of experience activities, experiential learning, primary school student.