



DOI:10.22144/ctujos.2024.238

## PHÁT TRIỂN NĂNG LỰC GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VÀ SÁNG TẠO CHO HỌC SINH LỚP 11 QUA HOẠT ĐỘNG TRẢI NGHIỆM TRONG MÔN NGỮ VĂN

Đoàn Kim Ngọc<sup>1</sup> và Nguyễn Thị Hồng Nam<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Trường THCS và THPT Võ Văn Kiệt, Thành phố Rạch Giá, tỉnh Kiên Giang

<sup>2</sup>Khoa Sư phạm, Trường Đại học Cần Thơ

\*Tác giả liên hệ (Corresponding author): nhnam@ctu.edu.vn

### Thông tin chung (Article Information)

Nhận bài (Received): 23/08/2023

Sửa bài (Revised): 02/10/2023

Duyệt đăng (Accepted): 16/10/2023

**Title:** Developing problem-solving and creative competence for grade 11 students through experiential activities in Vietnamese Literature

**Author(s):** Doan Kim Ngoc<sup>1</sup> and Nguyen Thi Hong Nam<sup>2\*</sup>

**Affiliation(s):** <sup>1</sup>Kien Giang Province, <sup>2</sup>Can Tho University

### TÓM TẮT

Học thông qua trải nghiệm đã được chứng minh là học hiệu quả, trong đó người học được tham gia trực tiếp vào các hoạt động, từ đó khám phá tri thức và hình thành năng lực đồng thời ứng dụng kiến thức đã học vào thực tiễn. Tuy nhiên, tổ chức cho học sinh (HS) trải nghiệm như thế nào cho phù hợp với bối cảnh hiện nay vẫn là một vấn đề cần được quan tâm. Vì thế, nghiên cứu này nhằm tìm câu trả lời cho câu hỏi tổ chức hoạt động trải nghiệm trong môn Ngữ văn có thể phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo cho HS hay không? Thực nghiệm (TN) sư phạm đã được thực hiện đối với 45 học sinh lớp 11 trường THCS và THPT Võ Văn Kiệt, thành phố Rạch Giá, tỉnh Kiên Giang. Dữ liệu được thu thập thông qua quan sát, ghi chép các hoạt động của HS và tổng hợp hồ sơ học tập của HS. Kết quả nghiên cứu cho thấy các hoạt động trải nghiệm có thể phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo cho HS.

**Từ khóa:** Hoạt động trải nghiệm, năng lực, năng lực giải quyết vấn đề, năng lực sáng tạo

### ABSTRACT

Experiential learning, in which learners are directly involved in activities, thereby discovering knowledge and building competence, and applying what they have learned in practice, has been proven to be effective. Learning through experiential activities also contributes to innovation in teaching, including the formation and development of learners' competence and qualities in today's high schools. However, how to organize the experiential activities to suit the current context is still an issue that needs attention. Therefore, this study aims to answer the question: Can experiential learning in Literature develop problem-solving competence and creativity for students? In this study, an experiment was conducted in which 1 class of 45 grade 11 students from Vo Van Kiet Middle and High School, Rach Gia City, Kien Giang Province were learned Literature through experiential activities to develop problem-solving competence and creativity. Data was collected through observing students' activities and synthesizing students' portfolios. Research results showed that experiential activities can develop students' creative and problem-solving abilities.

**Keywords:** Competence, creative competence, experiential activities, problem-solving competence

## 1. GIỚI THIỆU

Việc hình thành và phát triển năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo (GQVĐ & ST) cho người học đóng vai trò rất quan trọng, nhất là trong bối cảnh xã hội hiện đại khi cuộc sống luôn đặt ra những thử thách mới đối với chúng ta. Nếu không có khả năng giải quyết vấn đề một cách hợp lý, sáng tạo thì chúng ta khó có thể thành công trong cuộc sống. Vì thế, chương trình giáo dục phổ thông (CTGDPT) tổng thể 2018 đề ra yêu cầu đối với tất cả các môn học và hoạt động giáo dục là cần hình thành và phát triển các năng lực “tự chủ và tự học, giao tiếp và hợp tác, giải quyết vấn đề và sáng tạo” cho học sinh (HS) ở tất cả các bậc học. Nếu HS được rèn luyện năng lực này một cách thường xuyên, chắc chắn các em có thể thích ứng với đời sống xã hội, phát hiện và giải quyết hợp lý các tình huống nảy sinh trong cuộc sống. Nghiên cứu này góp phần ứng dụng lý thuyết dạy học trải nghiệm vào thực tiễn dạy học ở trường phổ thông và phát triển năng lực GQVĐ & ST cho HS lớp 11 qua các hoạt động trải nghiệm.

## 2. PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Những phương pháp sau đây đã được sử dụng để giải quyết vấn đề nghiên cứu:

– Phương pháp phân tích và tổng hợp lý thuyết: Phương pháp này được sử dụng để xem xét, lựa chọn, xác định một số quan điểm quan trọng về hoạt động trải nghiệm, năng lực, năng lực GQVĐ & ST.

– Phương pháp TN sư phạm: Phương pháp này được triển khai trên ở một lớp 11 bằng hình thức thực nghiệm không đối chứng, nhằm đánh giá tác động của các hoạt động trải nghiệm đối với năng lực GQVĐ & ST của HS qua ba hoạt động trải nghiệm. Dữ liệu được thu thập thông qua quan sát, ghi chép các hoạt động của HS, tổng hợp các sản phẩm do HS hoàn thành.

– Phương pháp điều tra: Sau TN, một phiếu hỏi được sử dụng để lấy ý kiến của HS về hiệu quả của các hoạt động trải nghiệm đã được thực hiện.

## 3. NỘI DUNG NGHIÊN CỨU, KẾT QUẢ VÀ THẢO LUẬN

### 3.1. Về năng lực, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo

Theo Cục kiểm định và quản lý chất lượng Singapore (Singapore Workforce Development Agency – Quality Assurance Division, 2012), năng lực là hệ thống kiến thức, kỹ năng và thái độ một cá nhân cần để có thể giải quyết hiệu quả một nhiệm vụ.

Theo Hưng (2012), năng lực là thuộc tính mới ở cá nhân chứ không đơn giản là sự gộp lại của tri thức, kỹ năng và thái độ. Năng lực cho phép cá nhân thực hiện thành công hoạt động nhất định, đạt kết quả mong muốn trong những điều kiện cụ thể.



Hình 1. Sơ đồ giải quyết vấn đề

Trong Chương trình Giáo dục phổ thông tổng thể, Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018) định nghĩa:

Năng lực là thuộc tính cá nhân được hình thành, phát triển nhờ tố chất sẵn có và quá trình học tập,

rèn luyện, cho phép con người huy động tổng hợp các kiến thức, kỹ năng và các thuộc tính cá nhân khác như hứng thú, niềm tin, ý chí,... thực hiện thành công một loại hoạt động nhất định, đạt kết quả mong

muốn trong những điều kiện cụ thể. (Bộ Giáo dục và Đào tạo, 2018, tr.37).

Như vậy, nội hàm khái niệm “năng lực” thể hiện rõ ở hai điểm: Một là thuộc tính cá nhân được hình thành và phát triển thông qua quá trình học tập và rèn luyện; hai là thể hiện khả năng thực hiện thành công một nhiệm vụ, khả năng ấy là tổng hòa của kiến thức, kỹ năng và thái độ.

Theo Hiệp hội chất lượng Hoa Kỳ (American Society for Quality, 2023), năng lực GQVĐ là hành động xác định vấn đề, xác định, lựa chọn giải pháp và thực hiện giải pháp. Tiến trình của việc GQVĐ được chia thành bốn bước, được thể hiện qua Hình 1.

Hội đồng nghiên cứu quốc gia Hoa Kỳ (USA National Research Council of the National Academies) cho rằng:

Người có khả năng giải quyết vấn đề ở mức độ phức tạp và trừu tượng thường là người có lối tư duy “thông thái” (expert thinking), xem xét mọi kênh thông tin, từ đó, nhận biết các cách thức, kiểu mẫu; chất lọc, giới hạn lại lượng thông tin để chẩn đoán, “bắt mạch” vấn đề. Từ việc chẩn đoán cho đến khi đưa ra được hướng giải quyết vấn đề đòi hỏi phải có sự hiểu biết, nắm bắt mối liên hệ giữa các thông tin. Nó cũng đòi hỏi khả năng siêu nhận thức (metacognition), tức là khả năng đánh giá xem chiến thuật giải quyết vấn đề đang sử dụng có hiệu quả không; nếu không, họ phải biết chuyển sang sử dụng một chiến thuật khác. Quá trình này cũng đòi hỏi sự sáng tạo, đưa ra những sáng kiến, giải pháp mới, xâu chuỗi những thông tin mà có vẻ như chẳng liên quan gì với nhau và đề xuất những khả năng mà có thể những người khác không nhìn thấy được. (Assessing 21st Century Skills: Summary of a Workshop (2011), p.15).

Năng lực sáng tạo được Hội đồng nghiên cứu giáo dục Úc (ACER) định nghĩa như sau: Khả năng nảy sinh những loại ý tưởng khác nhau, khả năng thực hiện ý tưởng bằng những cách mới và tạo ra những liên hệ mới để tạo thành những giải pháp mới có thể đáp ứng được mục tiêu đã đặt ra (dẫn theo Ramalingam et al., 2020). Theo ACER, cấu trúc tư duy sáng tạo bao gồm ba thành phần: nảy sinh ý tưởng, thử nghiệm ý tưởng và chất lượng của ý tưởng. Ý tưởng được nảy sinh càng nhiều thì càng có thể kết hợp chúng lại với nhau để tạo ra sản phẩm độc đáo. Hơn nữa, việc thử nghiệm ý tưởng cũng rất quan trọng, một trong những yếu tố quan trọng của tư duy sáng tạo là khả năng “chơi” với những ý tưởng (bao gồm ý tưởng đã có trước đó và ý tưởng

mới nảy sinh), khả năng xem xét các ý tưởng dưới nhiều góc độ, suy nghĩ linh hoạt để tìm ra những giải pháp mới và thực hiện những giải pháp ấy. Cuối cùng phải tính đến chất lượng của ý tưởng, ý tưởng phải phù hợp với mục đích, có tính mới và xây dựng các nội dung cụ thể để thực hiện ý tưởng ấy.

Năng lực ST và năng lực GQVĐ có liên quan chặt chẽ với nhau. Vì thế, CTGDPT tổng thể (2018) xếp hai năng lực này thành một nhóm. Chương trình đưa ra các thành tố của năng lực GQVĐ & ST đối với HS cấp THPT là: nhận ra ý tưởng mới, phát hiện và làm rõ vấn đề, hình thành và triển khai ý tưởng mới, đề xuất lựa chọn giải pháp, thiết kế và tổ chức hoạt động, tư duy độc lập.

Như vậy, ta có thể khẳng định năng lực GQVĐ & ST là khả năng vận dụng hiệu quả những kiến thức, kỹ năng đã học vào giải quyết thành công một vấn đề trong học tập hoặc trong đời sống, đồng thời đưa ra được những ý tưởng độc đáo, mới lạ, có giá trị, tạo ra sản phẩm mới, độc đáo.

### 3.2. Về học thông qua trải nghiệm

Theo Hiệp hội Giáo dục trải nghiệm (The Association for Experiential Education, 2021), dạy học trải nghiệm là triết lý dạy học, bao gồm nhiều phương pháp, trong đó, nhà giáo dục và HS cùng tham gia trải nghiệm trực tiếp có mục đích và chiêm nghiệm về những gì đã trải nghiệm, từ đó tăng kiến thức, phát triển các kỹ năng, làm rõ các giá trị và phát triển năng lực đóng góp cho cộng đồng.

Chu trình học thông qua trải nghiệm, theo Kolb (2005), gồm 4 giai đoạn: (1) trải nghiệm cụ thể; (2) quan sát, suy ngẫm, chiêm nghiệm; (3) khái quát hóa kiến thức; (4) thử nghiệm tích cực. Những trải nghiệm cụ thể là cơ sở cho những quan sát và chiêm nghiệm. Từ đó, người học khái quát hóa những gì đã trải nghiệm, rút ra kết luận và thử nghiệm cái mới. Chu trình học tập này như một vòng xoay tròn ốc, mỗi lần trải nghiệm là kiến thức, kinh nghiệm, kỹ năng của người học được mở rộng và đào sâu thêm.

Nam và ctv. (2019) đề xuất các hình thức của học thông qua trải nghiệm trong các môn học nói chung, môn Ngữ văn nói riêng rất đa dạng: diễn kịch, đóng vai; thuyết trình; học thông qua diễn đàn tương tác trên mạng xã hội; trải nghiệm thực tế; học dựa trên dự án,...

Hội và Đức (2023) lựa chọn mô hình 5E do Bybee và cộng sự đề xuất. Mô hình được xây dựng trên lý thuyết kiến tạo về học tập, người học đóng vai trò chủ động trong quá trình hình thành kiến thức. “Mô hình này gồm 5 giai đoạn tương ứng với

5 chữ E: Engage (Kết nối); Explore (Khám phá); Explan (Giải thích); Elaborate (Củng cố, mở rộng) và Evaluate (Đánh giá)” (tr. 13).

**3.3. Thực nghiệm sư phạm**

*3.3.1. Đối tượng, nội dung thực nghiệm*

Thực nghiệm này được thực hiện ở lớp 11A1 (gồm 45 HS, có 18 HS nam, 27 HS nữ) trường THCS và THPT Võ Văn Kiệt (Kiên Giang) vào tháng 11, tháng 2 năm học 2021-2022. Học lực của HS thuộc loại trung bình khá. Lớp này được chọn để thực hiện nghiên cứu vì thái độ học tập của các em rất tích cực. Nội dung thực nghiệm gồm ba hoạt động trải nghiệm: Thuyết trình giới thiệu một tác phẩm văn học yêu thích trong giai đoạn văn học 1930 – 1945, Dự án Viết bản tin về xu hướng chọn nghề của HS lớp 12, Thiết kế “Thiệp chúc mừng” thủ công lấy cảm hứng từ các tác phẩm văn học.

*3.3.2. Tiến trình thực nghiệm*

*Chuẩn bị thực nghiệm*

Công cụ được xây dựng để đánh giá năng lực GQVĐ & ST của HS thông qua các hoạt động trải nghiệm, đó là tiêu chí đánh giá năng lực GQVĐ & ST của HS. Tiêu chí này được thiết kế dựa trên yêu cầu cần đạt của Chương trình GDPT 2018, Chương trình nêu ra những năng lực thành phần GQVĐ & ST nhưng không nêu mức độ đạt được của từng NL thành phần. Bảng tiêu chí được xây dựng gồm 5 mục: (1) Nhận ra ý tưởng mới; (2) Hình thành và triển khai ý tưởng mới; (3) Đề xuất, lựa chọn giải pháp; (4) Thực hiện và đánh giá giải pháp; (5) Tự duy độc lập và được chia làm 4 mức độ: giỏi, khá, trung bình, yếu (Bảng 1).

**Bảng 1. Bảng tiêu chí đánh giá năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo**

NL thành phần (điểm)	Các mức độ đạt được của các tiêu chí (phần trăm)			
	Mức 4 (80 – 100)	Mức 3 (65 - 79)	Mức 2 (50 - 64)	Mức 1 (0 – 49)
Nhận ra ý tưởng mới (10 điểm)	Có ý tưởng mới và phân tích rõ thông tin, ý tưởng mới từ các nguồn thông tin khác nhau để thấy được độ tin cậy của ý tưởng mới.	Ý tưởng khá mới nhưng chưa phân tích các nguồn thông tin độc lập để thấy được độ tin cậy của ý tưởng.	Ý tưởng không mới	Không có ý tưởng mới.
Triển khai ý tưởng mới (20 điểm)	Triển khai tốt các ý tưởng mới.	Triển khai khá tốt các ý tưởng.	Triển khai chưa tốt ý tưởng.	Không triển khai được ý tưởng mới.
Đề xuất, lựa chọn giải pháp (20 điểm)	Có giải pháp thực hiện phù hợp và lập được kế hoạch thực hiện khoa học.	Giải pháp và kế hoạch khá phù hợp.	Lập kế hoạch nhưng còn sơ sài, giải pháp chưa phù hợp.	Không đề xuất được giải pháp, không lập được kế hoạch.
Thực hiện và đánh giá giải pháp (40 điểm)	Thực hiện được giải pháp một cách sáng tạo. Điều chỉnh giải pháp phù hợp với thực tế.	Thực hiện giải pháp khá tốt. Điều chỉnh các giải pháp tương đối phù hợp với thực tế.	Thực hiện được giải pháp nhưng không điều chỉnh được giải pháp.	Không thực hiện được giải pháp.
Tự duy độc lập (10 điểm)	Khả năng xem xét, đánh giá lại vấn đề rất tốt.	Khả năng xem xét, đánh giá lại vấn đề khá tốt.	Khả năng xem xét, đánh giá lại vấn đề ở mức trung bình.	Không thể hiện khả năng xem xét, đánh giá lại vấn đề.

*Tổ chức thực nghiệm*

**Thuyết trình, giới thiệu một tác phẩm văn học yêu thích (trong giai đoạn văn học từ 1930 – 1945)**

Hoạt động thuyết trình, giới thiệu một tác phẩm văn học được thực hiện ở bài học *Khái quát văn học Việt Nam từ đầu thế kỉ XX đến Cách mạng tháng Tám năm 1945* (thực hiện trong 3 tuần). Đây là một bài văn học sử, vì thế hình thức trải nghiệm phù hợp nhất với kiểu bài học này là tổ chức cho HS thuyết

trình. Trước tiên, giáo viên (GV) nêu yêu cầu cần đạt của hoạt động, chia nhóm và giao đề tài cho HS. Lớp có 45 HS, được chia thành 9 nhóm (5 HS/nhóm), mỗi nhóm có HS khá giỏi lẫn HS yếu, những HS khá giỏi sẽ hỗ trợ cho các HS yếu. Với số lượng thành viên như vậy, HS có thể phân công nhiệm vụ cho nhau. Tiếp theo, GV công bố sản phẩm HS cần nộp, thời gian thực hiện và tiêu chí đánh giá sản phẩm. Đây là lần đầu tiên HS thực hiện công việc này nên GV đã hướng dẫn cho HS đặc

điểm, cấu trúc của một bài thuyết trình giới thiệu sách, phiếu hướng dẫn đọc sách. Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, nếu có vướng mắc, HS có thể trao đổi trực tiếp với GV hoặc trao đổi qua Gmail, Zalo để được hỗ trợ. Các nhóm sẽ cử đại diện thuyết trình sản phẩm, các nhóm khác nhận xét, bổ sung và đặt câu hỏi để nhóm bạn suy ngẫm về những gì đã trải qua. HS đánh giá lẫn nhau về sản phẩm, nhóm tự đánh giá về quá trình hoạt động nhóm, GV đánh giá quá trình thực hiện kế hoạch và sản phẩm của các nhóm (bài viết, bài thuyết trình trên lớp).

**Dự án: Viết bản tin về xu hướng chọn nghề của học sinh lớp 12**

Dự án *Viết bản tin về xu hướng chọn nghề của học sinh lớp 12* được tổ chức thực hiện trong 3 tuần thông qua hình thức trực tuyến. Cụm bài học tổ chức hoạt động này là *Phong cách ngôn ngữ báo chí, Bản tin, Phỏng vấn và trả lời phỏng vấn*. Việc tổ chức thực hiện dự án *Viết bản tin* cho cụm bài này là rất phù hợp vì nó gắn với thực tế chọn nghề của HS, tạo cho HS cơ hội vận dụng kiến thức vào thực tế. Các bước tổ chức thực hiện dự án này là: (1) Cho HS xem video clip về phỏng vấn và trả lời phỏng vấn, bản tin trên báo, hướng dẫn HS hoàn thành phiếu học tập (PHT) để nhận biết đặc điểm của bản tin, đặc trưng của phong cách ngôn ngữ báo chí và cách phỏng vấn; (2) Giao đề tài cho các nhóm HS: *Viết bản tin về xu hướng chọn nghề của học sinh lớp 12*; (3) Công bố yêu cầu cần đạt của hoạt động, sản phẩm HS cần nộp, thời gian thực hiện và các tiêu chí đánh giá sản phẩm. Các nhóm có 2 tuần để hoàn thành sản phẩm (phỏng vấn, quay clip cuộc phỏng vấn 27 HS lớp 12 chung trường và khác trường, đồng thời dùng Google Form để thu thập thông tin về sở thích, chọn nghề và căn cứ chọn nghề của 100 lớp HS 12, sau đó, xử lý số liệu và viết tin), tuần thứ

3 các nhóm báo cáo kết quả. Trong quá trình thực hiện nhiệm vụ, các nhóm có thể trao đổi với GV để được hỗ trợ. GV tổ chức cho HS báo cáo kết quả dự án bằng cách cho HS trình chiếu bản tin trên máy tính, thời lượng trình chiếu mỗi bản tin không quá 5 phút. Các nhóm khác dựa vào tiêu chí chấm điểm để nhận xét, đánh giá sản phẩm và nêu câu hỏi để nhóm bạn suy ngẫm về những gì đã trải nghiệm. Các nhóm tự đánh giá về quá trình hoạt động nhóm, GV đánh giá bản tin và quá trình thực hiện kế hoạch của từng nhóm.

**Dự án: Thiết kế “Thiệp chúc mừng” thủ công lấy cảm hứng từ các tác phẩm văn học**

Thực nghiệm này được tiến hành trong 2 tuần với cụm bài học: Các tác phẩm văn học Việt Nam giai đoạn 1930 - 1945 hoặc các tác phẩm văn học Việt Nam được học trong chương trình Ngữ văn 11 (2006). Việc làm thiệp lấy cảm hứng từ các tác phẩm văn học sẽ tạo cơ hội cho HS thể hiện sáng tạo ý tưởng, kết nối thông điệp, nội dung của tác phẩm với ý tưởng làm thiệp. Tiến trình thực hiện dự án này như sau: (1) GV nêu yêu cầu cần đạt của hoạt động và giao đề tài cho các nhóm HS (5 HS/nhóm); (2) Công bố thời gian nộp sản phẩm và các sản phẩm cần nộp, các tiêu chí đánh giá sản phẩm; (3) Hướng dẫn HS lập kế hoạch, gợi ý thực hiện. Sau 2 tuần, HS triển lãm sản phẩm trên lớp, chia sẻ những cảm nhận sau khi làm thiệp, các nhóm bình chọn thiệp đẹp nhất. GV đánh giá sản phẩm dựa trên tiêu chí đã công bố.

**3.3.3. Phân tích kết quả thực nghiệm**

Để đánh giá kết quả thực nghiệm của ba hoạt động trải nghiệm nêu trên, nhiều loại dữ liệu đã được thu thập (Bảng 2).

**Bảng 2. Dữ liệu thu thập trong quá trình thực nghiệm**

Dữ liệu thu thập					
Bản kế hoạch làm việc	Biên bản họp nhóm	Đoạn phim/ ghi âm	Phiếu ghi chép ý tưởng	Bản nháp	Sản phẩm chính
18	37	25	27	21	27

Do số lượng dữ liệu thu thập được khá lớn, dữ liệu của 9 nhóm không thể được phân tích toàn bộ mà sẽ chọn 3 nhóm: 1 nhóm tốt, 1 nhóm khá, 1 nhóm trung bình (xếp loại dựa trên kết quả thực hiện cả 3 hoạt động) để làm rõ tác động của học tập trải nghiệm đối với năng lực GQVĐ & ST của các em.

**Hoạt động thuyết trình, giới thiệu một tác phẩm văn học yêu thích**

Qua thực nghiệm, phần lớn các nhóm, bước đầu, đã biết cách lập kế hoạch thực hiện, lựa chọn tác phẩm văn học trong giai đoạn 1930-1945 để thuyết trình. Bài thuyết trình của các nhóm, nhìn chung có màu sắc hài hòa, đẹp mắt, thể hiện quan điểm cá nhân khi tiếp cận tác phẩm.

Nhóm 5 chọn tác phẩm “Giăng sáng” (Nam Cao) để thuyết trình. Bản kế hoạch thực hiện của nhóm rõ ràng, chi tiết. Đề khắc phục khó khăn “bài tập trên lớp khá nhiều và các bạn hầu hết đều phải học thêm,

không có nhiều thời gian để trao đổi thảo luận”, nhóm chọn giải pháp “Tận dụng 10 - 15 phút ra chơi để hội ý, cho ý kiến về bài làm”. Điều đó cho thấy nhóm biết sắp xếp công việc. Bài thuyết trình của nhóm khá tốt, mặc dù sản phẩm chưa thể hiện được ý tưởng mới, nội dung thuyết trình là kiến thức quen thuộc, tuy nhiên, nhóm tự biết điều chỉnh để có được sản phẩm ưng ý. Điều này thể hiện rõ trong phiếu ghi chép, ban đầu, nhóm dự kiến chọn tác phẩm văn học lãng mạn vì nghĩ “các tác phẩm thiên về cảm xúc sẽ dễ thuyết trình hơn, ít khô khan như văn học hiện thực”, sau đó, nhóm thay đổi ý tưởng, chọn thuyết trình về tác phẩm “Sống mòn” vì thấy tác phẩm này khá hay. Cuối cùng, nhóm quyết định chọn “Giăng sáng”. Lý do của sự thay đổi này là: “Sống mòn” là tiêu thuyết, khá khó và dài”. Việc thay đổi ý tưởng này cho thấy khả năng xem xét, điều chỉnh giải pháp tùy theo thực tế.

Nhóm 9 chọn tác phẩm “Bi vờ” (Nguyễn Hồng) để thuyết trình. Phiếu ghi chép ý tưởng của nhóm cho thấy nhóm đã thu thập và làm rõ các thông tin cho bài thuyết trình (tác giả, tác phẩm, nhân vật,...). Nhóm tự đánh giá các thông tin tìm được “đầy đủ, đáp ứng được yêu cầu của bài thuyết trình”. Bản kế hoạch thực hiện của nhóm khá cụ thể, phân công nhiệm vụ rõ ràng, có dự kiến thời gian hoàn thành. Nhóm cũng xác định được những khó khăn (không có nhiều thời gian để họp nhóm, các thành viên đóng góp ý kiến chưa nhiều) và đề ra hướng giải quyết (sắp xếp thời gian, mỗi người cần phải chuẩn bị thông tin kỹ càng trước khi họp nhóm, mạnh dạn nêu ý kiến của mình). Giải pháp này là phù hợp bởi đây là thời điểm các nhóm đang chuẩn bị kiểm tra cuối

kỳ. Tuy nhiên, dù chủ động đề xuất giải pháp nhưng do thực hiện chưa tốt nên nhóm nộp sản phẩm (bài thuyết trình bằng PowerPoint) trễ hơn so với dự định, nội dung thuyết trình không có nhiều ý tưởng mới.

Nhóm 2 là nhóm có sản phẩm và phiếu ghi chép sơ sài. Trong phiếu ghi chép, nhóm chỉ nêu tên tác phẩm chọn giới thiệu là “Đời thừa” (Nam Cao) mà không có bất kỳ lý giải nào khác. Bài thuyết trình của nhóm chỉ giới thiệu được tác giả Nam Cao. Xét các tiêu chí của năng lực GQVĐ & ST, nhóm không đạt được tiêu chí nào (không lập được kế hoạch, không có ý tưởng mới, không đề xuất được giải pháp cũng như không thể hiện khả năng xem xét, đánh giá lại vấn đề).

Qua hoạt động thuyết trình, giới thiệu một tác phẩm, nhóm năng lực thành phần đạt mức 3 là đề xuất và lựa chọn giải pháp, thiết kế và tổ chức hoạt động (nhóm 5 và nhóm 9). Nguyên nhân đạt được là hai nhóm này đã thực hiện đúng hướng dẫn rất chi tiết của GV. Nhóm 2 chỉ đạt mức 1 vì nhóm không chú ý lắng nghe, ghi chép, đồng thời cũng không tham khảo cách làm của các nhóm khác. Tuy nhiên, đối với năng lực nhận ra ý tưởng mới và hình thành và triển khai ý tưởng mới, các nhóm chỉ đạt mức 1. Điều này có thể xuất phát từ việc các em quen sao chép, ít chịu động não hoặc các em chỉ đơn thuần chọn đại một tác phẩm để giới thiệu. Đối với tiêu chí thực hiện và đánh giá giải pháp, tiêu chí tư duy độc lập: nhóm 5 vẫn là nhóm đạt mức tốt nhất so với hai nhóm còn lại. Kết quả của 3 nhóm qua hoạt động này được thể hiện ở bảng sau:

**Bảng 3. Kết quả năng lực GQVĐ & ST qua hoạt động thuyết trình**

Nhóm	Năng lực thành phần		Nhận ra ý tưởng mới		Triển khai ý tưởng mới		Đề xuất, lựa chọn giải pháp		Thực hiện và đánh giá giải pháp		Tư duy độc lập	
	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ
Nhóm 5	4,9	1	9,8	1	15,8	3	31,6	3	10	4		
Nhóm 9	4,9	1	9,8	1	12,8	3	31,6	3	6,4	2		
Nhóm 2	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1		

**Dự án: Viết bản tin về xu hướng chọn nghề của học sinh lớp 12**

Ở hoạt động trải nghiệm thứ hai, phần lớn các nhóm đã biết cách lập kế hoạch, ghi chép ý tưởng cẩn thận, tạo ra được bản tin đáp ứng yêu cầu.

Nhóm 5 đã có sự chuẩn bị chu đáo từ kịch bản phỏng vấn cho đến ý tưởng của bản tin. Trong phiếu ghi chép ý tưởng, nhóm dự kiến “tạo khảo sát bằng

Google Form, phỏng vấn trực tiếp và qua Google Meet, loại tin nhóm chọn viết là tin thường, dung lượng tin khoảng 1 trang A4”. Câu hỏi phỏng vấn thì nhóm dự kiến “dựa trên đề tài đã cho và có những câu gọi mở liên quan” và sau đó “biên tập dựa trên các thông tin thu thập được để viết thành bản tin chính thức”. Việc xây dựng cho tiết kế hoạch cho thấy nhóm đã nhận ra ý tưởng mới. Tuy nhiên do câu hỏi phỏng vấn tương đối nhiều, và tình hình dịch bệnh Covid vẫn còn đang diễn biến phức tạp nên

nhóm đã thay đổi ý tưởng giảm số lượng câu hỏi từ 10 câu xuống còn 4 câu, loại bỏ những câu hỏi “mơ hồ, lập ý” và nhóm vẫn chọn “phỏng vấn trực tuyến thông qua Google Meet” để “phù hợp với thời gian của người được phỏng vấn”. Việc này thể hiện tự

độc lập của nhóm, mạnh dạn điều chỉnh, tùy vào tình hình thực tế. Sản phẩm của nhóm đạt được những yêu cầu của một bản tin: dung lượng vừa phải, nêu bật được xu hướng chọn nghề của học sinh lớp 12, các nhân tố ảnh hưởng đến việc chọn nghề.



Hình 2. Đoạn mở đầu trong bản tin của nhóm 5

Nhóm 9 có bản kế hoạch rất chi tiết, nhiệm vụ của các thành viên được phân công rõ ràng, ví dụ: “NHTV: thiết kế bản tin trên PowerPoint, tìm tiêu đề phù hợp cho bản tin, tạo phiếu khảo sát trên Google Form, gửi cho anh/chị học 12 để khảo sát lấy kết quả, chuẩn bị các câu hỏi để phỏng vấn, nêu lên ý kiến nhận định về kết quả đã khảo sát được, tổng kết lại các ngành đang được ưa chuộng nhất”. Nhóm đã họp trực tuyến thông nhất những nội dung đã được phân công, chỉnh sửa diễn đạt trong bản tin. HS DBT viết phần mở đầu như sau: “Một vấn đề quan trọng đối với học sinh khối THPT đó là lựa chọn ngành nghề cho mình và sự lựa chọn

đó ảnh hưởng rất lớn tới tương lai, cuộc sống sau này của mỗi người. Và câu hỏi được đặt ra khá nhiều đó là “ngành nghề nào đang hot”, “ngành nghề nào có mức lương cao”, “ngành nghề nào có nguy cơ thất nghiệp cao”. Mỗi một thời đều có xu hướng chọn nghề khác nhau và chúng luôn thay đổi để phù hợp với nhu cầu của xã hội. Vậy xu hướng chọn nghề của năm 2022 sẽ là gì đây? Mời mọi người đến với thống kê số liệu dựa trên bài khảo sát của nhóm tôi”. Sau đó, nhóm đã thống nhất loại bỏ những ý bị trùng như “ngành nghề nào”, vẫn nói “mời mọi người”,... để diễn đạt mạch lạc hơn. Việc điều chỉnh cho thấy nhóm đã biết cách tự điều chỉnh ý tưởng. Sản phẩm nhóm được thiết kế trên PowerPoint đẹp

mất, khái quát được xu hướng chọn nghề của HS lớp 12 như chọn nghề theo “sở thích, đam mê; phù hợp với điều kiện kinh tế gia đình; nghề có mức lương ổn định, môi trường làm việc an toàn”. Tuy nhiên, bố cục bản tin sắp xếp chưa hợp lý như việc trình bày các câu hỏi riêng lẻ cho từng phần trong bản tin làm bản tin rời rạc.

Nhóm 2 đã thiết kế được 6 câu hỏi và dự kiến khảo sát xu hướng chọn nghề của HS qua Google Forms. Tuy nhiên, do nhóm chưa xử lý được số liệu khảo sát, nên sản phẩm nhóm chưa tốt, trong bản tin của nhóm chỉ là những biểu đồ thống kê kết quả khảo sát. Trong hoạt động này, nhóm 2 có ý tưởng nhưng chưa triển khai được ý tưởng, bản kế hoạch

làm việc nhóm cũng rất sơ sài, không dự kiến những khó khăn gặp phải và không nêu cụ thể thời gian hoàn thành.

Đến thời điểm thực hiện hoạt động trải nghiệm thứ hai, đối với tiêu chí nhận ra ý tưởng và triển khai ý tưởng mới, các nhóm chỉ đạt mức 2. Nguyên nhân có thể là do lần đầu thử nghiệm làm một bản tin như phóng viên thực thụ, cho nên HS chưa quen với việc thu thập và xử lý thông tin, biến thông tin thu thập thành bản tin. Tuy nhiên, các nhóm đã có sự tiến bộ trong việc đề xuất và lựa chọn giải pháp, thực hiện và đánh giá giải pháp, đã dần quen với việc lập kế hoạch, phân công nhiệm vụ, dự kiến khó khăn có thể xảy ra. Kết quả được thể hiện ở Bảng 4:

**Bảng 4. Kết quả năng lực GQVĐ & ST qua hoạt động viết bản tin**

Nhóm	Nhận ra ý tưởng mới		Triển khai ý tưởng mới		Đề xuất, lựa chọn giải pháp		Thực hiện và đánh giá giải pháp		Tư duy độc lập	
	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ
Nhóm 5	7,9	3	15,8	3	16,0	4	32,0	4	8,0	4
Nhóm 9	7,0	3	14,0	3	14,0	3	28,0	3	7,0	3
Nhóm 2	7,0	3	8,0	1	12,0	2	12,0	1	4,0	1

**Dự án: Thiết kế “Thiệp chúc mừng” thủ công lấy cảm hứng từ các tác phẩm văn học**

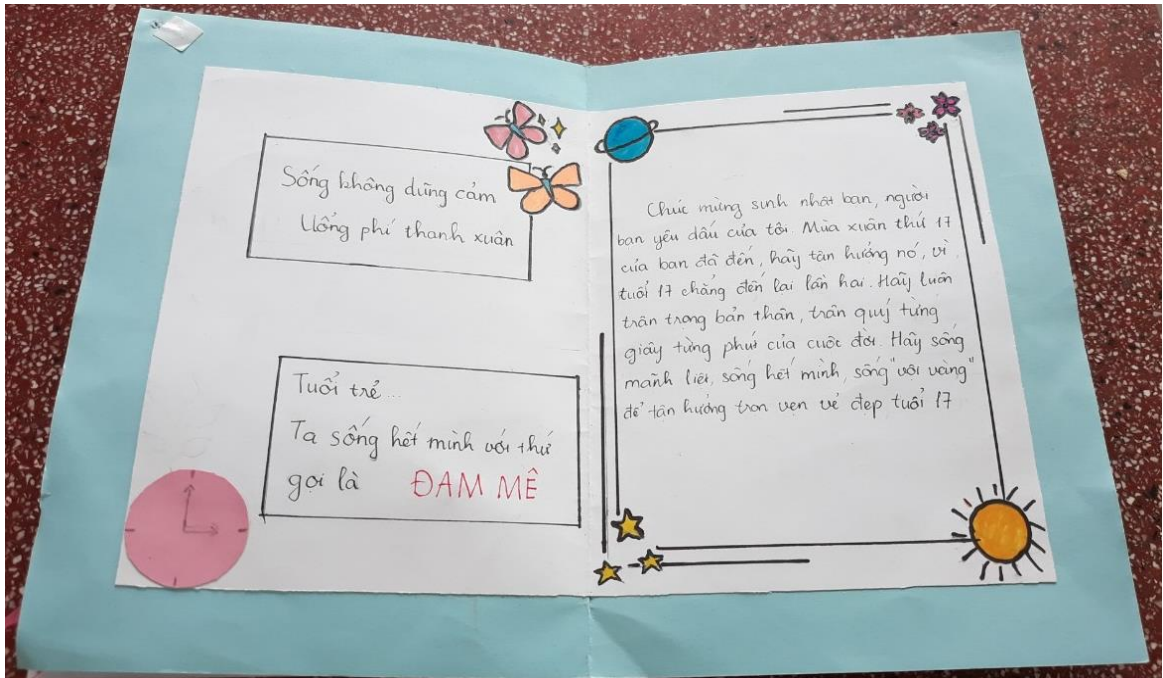
Ở lần trải nghiệm này, HS đã biết cách thu thập các nguồn tài liệu, đề ra giải pháp để thực hiện sản phẩm. Thiệp của các nhóm kết nối được với các tác phẩm văn học, thiết kế khá đẹp mắt, trang nhã.

HS nhóm 5 đã thu thập và chọn lọc thông tin từ các nguồn tài liệu khác nhau, sau đó học cách làm thiệp, chuẩn bị những vật liệu cần thiết. Nhóm chọn tác phẩm “Đây thôn Vĩ Dạ” (Hàn Mặc Tử) làm cảm hứng cho thiệp Valentine. Trong Phiếu ghi chép ý tưởng, nhóm nêu lý do chọn làm thiệp chúc mừng ngày Valentine: “Đây là bài thơ trữ tình, thiết tha một niềm yêu đời, yêu người, phù hợp với loại thiệp định làm”. Từ nhận định này về văn bản “Đây thôn Vĩ Dạ”, nhóm nảy sinh ý tưởng mới “Loại thiệp định làm về Valentine và 1 phong bì, màu sắc cô điển (tím, xanh lá đậm, vàng, nâu, trắng, đen), hình ảnh cô gái và lá trúc, có thông điệp về tình yêu và gửi kèm lời chúc đến cho cô gái”. Trong quá trình làm thiệp, nhóm gặp khó khăn là một bạn bị nhiễm Covid, nhóm đã giải quyết khó khăn bằng cách “nhắn tin, chụp hình ảnh, thông báo tiến độ công việc cho bạn”. Sự ứng phó với khó khăn cho thấy nhóm đã biết điều chỉnh giải pháp phù hợp với tình hình thực tế. Từ ý tưởng ban đầu, nhóm đã có sự điều chỉnh về hình ảnh trên thiệp để phù hợp với phong cách cô điển. Trong phiếu ghi chép, nhóm

viết “có hình ảnh cây cầu, sông nước, hướng đến sự cổ điển, mộc mạc” nhưng sau đó nhóm thay đổi ý tưởng từ hình ảnh cây cầu sang “hình ảnh cô gái và lá trúc” vì nhóm cho rằng “nó sẽ gần gũi với lời thơ *Lá trúc che ngang mặt chữ điền*, giúp cụ thể hóa chân dung người nhận tấm thiệp là những cô gái, đồng thời sẽ dễ dùng màu sắc để làm cho tấm thiệp bắt mắt hơn”.

Nhóm 9 chọn tác phẩm “Vội vàng” (Xuân Diệu) làm cảm hứng để thiết kế thiệp chúc mừng sinh nhật, trong phiếu ghi chép nhóm viết: “Thiệp chúc mừng sinh nhật có màu sắc tươi sáng, nhẹ nhàng. Kinh phí 0 đồng (vì gia đình một HS trong nhóm kinh doanh văn phòng phẩm). Nội dung tấm thiệp lấy ý tưởng từ bài “Vội vàng”, là lời chúc, khuyến khích hãy sống thật mãnh liệt, hết mình”. Nhóm cho rằng bài thơ thể hiện một tình yêu thiên nhiên, yêu cuộc sống, phù hợp để làm lời chúc, những hình ảnh hoa, lá, chim chóc trong bài cũng đem đến một cảm hứng sống dào dạt, nhóm mong muốn “bạn có được một cuộc sống thật vui vẻ, ý nghĩa”. Ý tưởng của nhóm mới mẻ, phù hợp với loại thiệp định làm, nhóm cũng biết tận dụng những vật liệu sẵn có để giảm kinh phí thực hiện. Từ ý tưởng này, nhóm đã tạo nên sản phẩm tương đối tốt, màu sắc hài hòa, bố cục hợp lý. Tuy chưa thực sự đặc sắc, nhưng cơ bản nhóm đã đáp ứng yêu cầu của việc làm thiệp.





Hình 3. Sản phẩm thiệp của nhóm 9

Sản phẩm thiệp chúc mừng ngày Lễ tình nhân (14/2) của nhóm 2 lấy cảm hứng từ tác phẩm “Chí Phèo” (Nam Cao). Nhóm dự kiến “một tấm thiệp có nhiều sự tương phản về màu của bao thiệp với ruột thiệp, phần viền rách với phần ghi nội dung nguyên vẹn, với vài hình ảnh trái tim”, thiết kế “thiệp dạng hộp” vì cho rằng “dạng hộp độc đáo hơn, đẹp hơn” (trích phiếu ghi chép). Ý tưởng của nhóm khá tốt, tuy nhiên, ý tưởng này chưa được thể hiện rõ nét trong tấm thiệp. Và do không sắp xếp được thời gian hợp lý nên sản phẩm của nhóm bị nộp trễ hạn.

Đánh giá chung các sản phẩm của cả 3 nhóm: (1) về tiêu chí nhận ra ý tưởng mới và tư duy độc lập: các nhóm đạt mức 3 và mức 4; (2) về tiêu chí triển khai ý tưởng mới: các nhóm thực hiện khá tốt, biết đề xuất, lựa chọn, điều chỉnh giải pháp phù hợp với tình hình thực tế (xem bảng 5). Điều này xuất phát từ những nguyên nhân sau: (1) nội dung hoạt động “làm thiệp” hứng thú với HS; (2) HS đã tích lũy được kinh nghiệm qua hai hoạt động trước; (3) sự hướng dẫn chi tiết của GV

Bảng 5. Kết quả năng lực QGVĐ & ST qua hoạt động làm thiệp

Nhóm	Nhận ra ý tưởng mới		Triển khai ý tưởng mới		Đề xuất, lựa chọn giải pháp		Thực hiện và đánh giá giải pháp		Tư duy độc lập	
	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ	Điểm	Mức độ
Nhóm 5	8	4	16,0	4	18,0	4	32,0	4	8,0	4
Nhóm 9	8,5	4	19,0	4	18,0	4	28,0	3	7,0	3
Nhóm 2	7,0	3	12,0	2	12,0	2	24,0	2	4,0	1

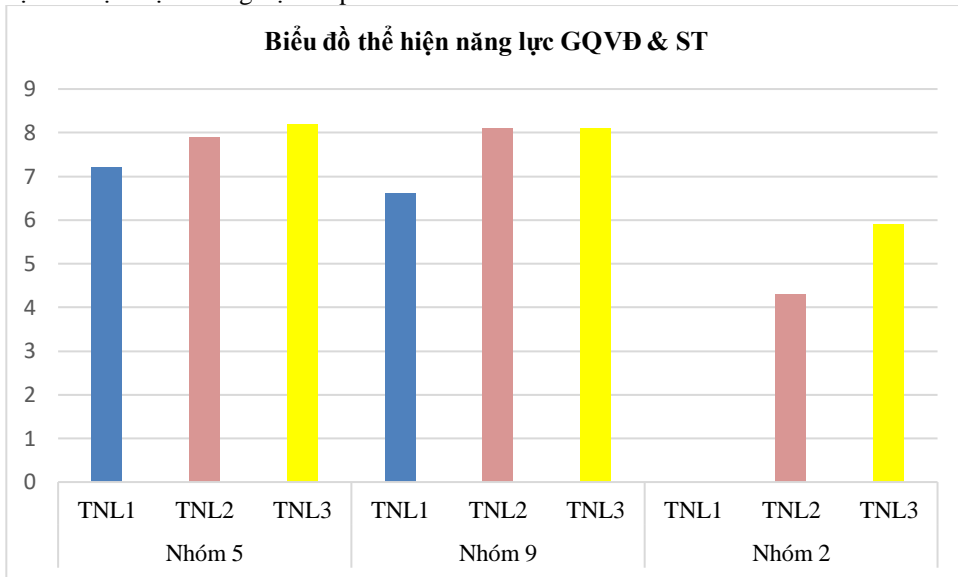
3.3.4. Đánh giá kết quả thực nghiệm

Ở lần thực nghiệm đầu tiên (TNL1), năng lực QGVĐ & ST của nhóm 5 đạt mức khá, nhóm 9 mức trung bình và nhóm 2 còn ở mức yếu. Ở lần thực nghiệm thứ hai (TNL2), nhóm 5 đạt mức khá và nhóm 9 đã đạt mức giỏi, riêng nhóm 2 vẫn mức yếu. Ở lần thực nghiệm thứ ba (TNL3), nhóm 5 và nhóm 9 đạt mức giỏi, nhóm 2 đạt mức trung bình. Như vậy, có thể thấy, qua 3 lần thực nghiệm, năng lực

QGVĐ & ST của 3 nhóm đều có bước phát triển. Hầu hết các nhóm đều tiến bộ so với lần thực nghiệm đầu tiên. Có thể thấy, nhóm năng lực mà cả 3 nhóm HS còn yếu là nhận ra ý tưởng mới và triển khai ý tưởng mới, nhóm năng lực phát triển tốt là đề xuất, lựa chọn giải pháp và tư duy độc lập. Việc các em dự đoán những khó khăn và đề xuất hướng giải quyết, biết thay đổi ý tưởng cho phù hợp với tình hình thực tế là biểu hiện của khả năng tư duy độc

lập. Sau mỗi lần trải nghiệm, HS lại rút kinh nghiệm, khái quát hóa và điều chỉnh trong lần trải nghiệm tiếp theo. Từ những trải nghiệm rời rạc, các em quan sát, suy ngẫm để lập kế hoạch hoạt động, qua việc tạo ra sản phẩm HS đánh giá lại quá trình hoạt động và chuẩn bị cho một cuộc thử nghiệm tiếp theo. Xét

theo từng mức độ của từng tiêu chí trong năng lực GQVĐ & ST, HS đã từng bước phát triển được năng lực GQVĐ & ST, bằng chứng là các sản phẩm qua 3 lần thực nghiệm đã có hoàn thiện hơn, chất lượng tốt hơn. Kết quả được thể hiện qua biểu đồ sau:



**Hình 4. Biểu đồ thể hiện năng lực GQVĐ & ST của HS qua ba lần thực nghiệm.**

Ghi chú: Cột thứ nhất: TNL1, Cột thứ 2: TNL2, Cột thứ 3: TNL3

Khảo sát ý kiến của HS, các em cho rằng việc tổ chức các hoạt động trải nghiệm trong môn Ngữ văn là rất cần thiết (22,2%) và cần thiết (53,3%). 93,3% ý kiến cho là hoạt động trải nghiệm trong môn Ngữ văn có thể hình thành và phát triển được năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo cho HS.

#### 4. KẾT LUẬN

Qua quá trình nghiên cứu, kết quả đạt được những kết luận sau: Việc tổ chức cho HS thực hiện các hoạt động trải nghiệm có tác dụng hình thành và phát triển năng lực GQVĐ & ST cho HS, cụ thể là HS có khả năng phát hiện và làm rõ vấn đề, hình thành và triển khai ý tưởng mới, đề xuất, lựa chọn giải pháp, thực hiện và đánh giá giải pháp, có tư duy

độc lập. Phát triển năng lực cho HS là quá trình lâu dài, cần được thực hiện thường xuyên, tuy nhiên, do giới hạn về thời gian nên trong nghiên cứu này, chỉ ba hoạt động trải nghiệm được tổ chức cho một lớp học. Vì thế, những kết quả nêu trên chưa có tính đại diện cao.

Để hoạt động trải nghiệm đạt hiệu quả, GV phải: (1) chọn được đề tài gần gũi, gắn với bài học, phù hợp với điều kiện thực tế, hướng đến yêu cầu cần đạt mà CTGDPT 2018 đã đề ra; (2) theo sát, hướng dẫn HS tận tình trong suốt quá trình thực hiện hoạt động trải nghiệm; (3) cho các em thời gian hợp lý để hoàn thành sản phẩm; (4) phối hợp sử dụng nhiều phương pháp dạy học (dự án, dạy học hợp tác,...) trong quá trình tổ chức các hoạt động trải nghiệm.

#### TÀI LIỆU THAM KHẢO

American Society for Quality. (n.d.). What is problem solving?  
<https://asq.org/quality-resources/problem-solving>  
 Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018a). *Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể*  
<https://moet.gov.vn/content/tintuc/Lists/News/Attachment/8421/chuong-trinh-tong-the-ctgdpt-2018.pdf>

Bộ Giáo dục và Đào tạo. (2018b). *Chương trình giáo dục phổ thông môn Ngữ văn*.  
<http://data.moet.gov.vn/index.php/s/KNfGVJAhcwuS2Uk#pdfviewer>  
 Hội, P. T. T., & Đức, N. C. N. (2023). Thiết kế và tổ chức các hoạt động trải nghiệm thực tiễn trong dạy học chủ đề “Sinh học vi sinh vật và virus” – Sinh học 10. *Tạp chí Giáo dục*, 23(12) ISSN: 2354-0753, 12-18.

- Hung, Đ. T. (2012). Năng lực và giáo dục theo tiếp cận năng lực. *Tạp chí Quản lý giáo dục, số 43*, 18-26.
- Koenig, J. A. (2011). Assessing 21st Century Skills: Summary of a Workshop, p.15.  
<https://nap.nationalacademies.org/read/13215/chapter/3#16>
- Kolb, D. A., & Kolb, A. Y. (2005). Experiential Learning Theory, Learning Styles and Learning Spaces: Enhancing Experiential Learning in Higher Education, pp 193-212.  
<https://www.jstor.org/stable/40214287>  
<https://doi.org/10.5465/amle.2005.17268566>
- Nam, N. T. H. (2019). *Tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh lớp 10 môn Ngữ văn*. Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.
- National Research Council. (2011). Assessing 21st Century Skills: Summary of a Workshop. Washington, DC: The National Academies Press.  
<https://doi.org/10.17226/13215>.
- Ramalingam, D., Anderson, P., Duckworth, D., Scoular, C., & Heard, J. (2020). Creative thinking: Definition and structure.  
[https://research.acer.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=ar\\_misc](https://research.acer.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=ar_misc)
- Singapore Workforce Development Agency – Quality Assurance Division. (2012). Develop Competency-Based Assessment Plans.  
<https://studylib.net/doc/18484790/develop-competency-based-assessment-plans>
- The Association for Experiential Education. (2023). What is Experiential Education?.  
<https://www.aee.org/what-is-experiential-education>