

kiến thức mới bằng chính kiến thức, kinh nghiệm đã có qua sự định hướng, dẫn dắt của giáo viên và sự tương tác với các bạn, đồng thời nâng cao khả năng vận dụng kiến thức vào giải quyết các vấn đề thực tiễn. Tuy nhiên khi vận dụng quy trình này giáo viên cần đảm bảo tính phù hợp, tức là từng bước phải bám sát mục tiêu, nội dung bài học, phù hợp với trình độ hiện có của học sinh và cần đảm bảo tính tích hợp trong trải nghiệm, điều này yêu cầu giáo viên phải có khả năng tự học, tự trau dồi kiến thức thực tiễn, kiến thức về các môn học khác liên quan tới nội dung Đại số trong chương trình Toán lớp 10.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Bộ Giáo dục và Đào tạo (2018), *Chương trình giáo dục phổ thông - Chương trình tổng thể* (ban hành kèm theo Thông tư số 32/2018/TT-BGDĐT ngày 26/12/2018 của Bộ trưởng Bộ GD-ĐT).

2. David A.Kolb (1984), *Học tập trải nghiệm: kinh nghiệm là nguồn học tập và phát triển*, Prentice - Hall, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey.

3. Tạ Quang Đông (2023), *Dạy học trải nghiệm môn Toán ứng dụng cho sinh viên nhóm ngành kỹ thuật và công nghệ tại trường Đại học Hàng hải Việt Nam*, Luận án tiến sĩ khoa học giáo dục, Viện Khoa học Giáo dục Việt Nam.

4. John Dewey (2008), *Dân chủ và giáo dục*, Phạm Anh Tuấn dịch, NXB Trẻ, TP Hồ Chí Minh.

5. John Dewey (2012), *Kinh nghiệm và giáo dục*, NXB Trẻ, Thành phố Hồ Chí Minh.

6. Komensky (1632), *Khoa Sư phạm vĩ đại*, NXB Hồng Đức, 2008.

7. Phan Trọng Ngọ, Lê Minh Nguyệt (2018), Lí thuyết về kinh nghiệm của J. Dewey và vận dụng vào dạy học trong bối cảnh đổi mới giáo dục, *Tạp chí Khoa học giáo dục*, số 03, tháng 03/2018, trang 9-15.

8. Lê Thị Hoài Thương (2019), Tổ chức hoạt động trải nghiệm cho học sinh trung học phổ thông, *Tạp chí Khoa học giáo dục*, số 19, tháng 07/2019, trang 42-47.

Tình huống thực tế: Một cửa hàng bán bánh mì và sữa hộp. Học sinh đóng vai chủ cửa hàng, cần quyết định số lượng nhập về để bán sao cho: Ngân sách tối đa là 500.000 đồng, mỗi ổ bánh mì có giá 10.000 đồng, mỗi hộp sữa có giá 20.000 đồng.

Nhiệm vụ của nhóm:

- Tìm ra các cách nhập hàng khác nhau mà không vượt quá ngân sách.
- Viết bất phương trình thể hiện mối quan hệ giữa số bánh mì x và số hộp sữa y .

Bước 3: Học sinh hình thành tri thức mới

Học sinh suy luận và viết ra bất phương trình biểu diễn bài toán: $10x + 20y \leq 500$ (với $x, y \geq 0$)

Giáo viên định hướng cho học sinh vẽ miền nghiệm trên hệ trục tọa độ: xác định đường thẳng $10x + 20y = 500$, Tô màu miền nghiệm thỏa mãn điều kiện.

Phát triển tư duy: Giáo viên có thể đặt thêm các câu hỏi nhằm phát triển khả năng tư duy của học sinh như: Có bao nhiêu cách nhập hàng phù hợp? Nếu tăng ngân sách lên 600.000 đồng thì miền nghiệm thay đổi như thế nào?

Bước 4: Học sinh thử nghiệm tri thức mới

- Giáo viên yêu cầu học sinh thử các trường hợp cụ thể:

Nếu nhập 20 ổ bánh mì, có thể nhập tối đa bao nhiêu hộp sữa?

Nếu chỉ nhập 15 hộp sữa, có thể nhập tối đa bao nhiêu ổ bánh mì?

- Giáo viên mở rộng bài toán:

Nếu cửa hàng muốn nhập ít nhất 10 hộp sữa, bài toán sẽ có thêm bất phương trình nào? Nếu muốn tối đa hóa lợi nhuận, nên chọn phương án nhập hàng như thế nào?

Bước 5: Tổng kết và giao nhiệm vụ trải nghiệm mới

- Giáo viên tổng hợp kiến thức:

Bất phương trình bậc nhất hai ẩn có thể dùng để biểu diễn các tình huống thực tế với ràng buộc tài chính, tài nguyên.

Miền nghiệm trên hệ tọa độ giúp hình dung rõ các lựa chọn khả thi.

- *Nhiệm vụ mới:* Học sinh tự nghĩ ra một bài toán thực tế có thể áp dụng bất phương trình bậc nhất hai ẩn (ví dụ: lập kế hoạch chi tiêu, quản lý kho hàng, tính toán thời gian học tập). Vẽ miền nghiệm cho bài toán của mình và trình bày trước lớp.

4. KẾT LUẬN

Thực tiễn vận dụng mô hình học tập trải nghiệm của David Kolb vào dạy học Đại số trong chương trình Toán cho HS lớp 10 theo hướng trải nghiệm cho thấy, HS tích cực và hứng thú hơn khi bản thân được trải nghiệm, được tự mình khám phá và lĩnh hội

sinh. Tuy nhiên cũng phải xác định rằng sản phẩm của trải nghiệm ngoài những kiến thức thì còn phải là năng lực hành động, năng lực giải quyết tình huống của học sinh.

d. Bước thứ tư: Giáo viên tổ chức cho học sinh thử nghiệm tri thức mới về nội dung Đại số trong chương trình Toán lớp 10

Từ những tri thức mà học sinh kiến tạo cho riêng mình ở bước thứ ba, giáo viên sẽ giao nhiệm vụ cho học sinh thử nghiệm tri thức mới đó vào những ví dụ mới, tình huống mới.

Thử nghiệm này có thể chỉ đơn giản là vận dụng kinh nghiệm gì mà học sinh vừa thu được vào giải quyết một bài toán, một vấn đề tương tự như trong trải nghiệm học tập. Mức độ lớn hơn là các dự án lớn hơn mà học sinh có thể làm trong nhiều tiết học hoặc nhiều ngày.

e. Bước thứ năm: Giáo viên tổng kết kiến thức nội dung Đại số 10 và giao nhiệm vụ trải nghiệm mới

Sau bước thứ ba, bước thứ tư thì học sinh đã có sự hình thành tri thức mới và bước đầu biết vận dụng để thử nghiệm vào vấn đề mới thì kết thúc bài học, giáo viên cần tổng kết lại tri thức nội dung Đại số 10 trong bài, trả lời thắc mắc cho học sinh. Ngoài ra, giáo viên có thể giao thêm nhiệm vụ trải nghiệm cho học sinh để học sinh khắc sâu và nâng cao kiến thức bài học.

Đến đây giáo viên cần đối chiếu với mục tiêu bài học xem đã đạt yêu cầu hay chưa để rút kinh nghiệm cho việc tổ chức dạy học trải nghiệm cho những bài học sau đó.

Ví dụ: Ứng dụng bất phương trình bậc nhất hai ẩn trong lập kế hoạch tài chính

Mục tiêu: Học sinh hiểu và vận dụng bất phương trình bậc nhất hai ẩn để giải quyết các bài toán có ràng buộc thực tế.

Bước 1: Thu thập thông tin về kinh nghiệm của học sinh

Giáo viên đặt câu hỏi để kích thích tư duy của học sinh:

- Khi đi siêu thị, nếu có ngân sách giới hạn, làm thế nào để chọn mua được nhiều món đồ nhất?
- Khi đi du lịch với số tiền nhất định, làm sao để sắp xếp chi tiêu hợp lý?
- Trong cuộc sống, có khi nào em gặp tình huống cần đưa ra quyết định dựa trên giới hạn tài nguyên?

Khám phá kiến thức nền:

- Kiểm tra xem học sinh đã biết gì về bất phương trình một ẩn.
- Nhắc lại khái niệm biểu diễn điểm trong hệ trục tọa độ.

Bước 2: Thiết kế và tổ chức trải nghiệm học tập

- Mục tiêu năng lực của mỗi đơn vị học tập cụ thể (có thể là chương, bài, tiết học,...) có phải là năng lực hành động hay năng lực giải quyết vấn đề không? Thường thì nội dung dạy học trải nghiệm phải gắn với mục tiêu năng lực hành động hoặc năng lực giải quyết tình huống.

- Với mỗi đơn vị học tập đó, giáo viên cần thiết kế trải nghiệm nào để phù hợp cả về nội dung, cả về đặc điểm của đối tượng học sinh.

- Trước khi học nội dung Đại số 10 thì học sinh đã có những kinh nghiệm gì liên quan?

Qua nghiên cứu về lí thuyết học tập trải nghiệm của David Kolb và vận dụng chu trình David Kolb vào giảng dạy ở bậc trung học, chúng tôi đề xuất các bước để giáo viên thiết kế tổ chức giảng dạy nội dung Đại số 10 một cách hiệu quả theo định hướng trải nghiệm.

a. Bước thứ nhất: Giáo viên thu thập thông tin về kinh nghiệm của học sinh trước bài học

Đây là bước chuẩn bị mà giáo viên phải thu thập một cách nhiều nhất có thể về những kinh nghiệm của học sinh đối với nội dung bài dạy mà giáo viên sẽ vận dụng dạy học theo trải nghiệm. Để có được những thu thập này thì giáo viên nên thiết kế những phiếu hỏi từ cuối của bài học trước.

Giáo viên phải nắm được một cách chung nhất về những môn học, những kiến thức nền tảng liên quan mà học sinh đã và đang học có liên quan đến nội dung mình sẽ dạy. Từ những thu thập đó giáo viên phải hình thành được kế hoạch bài giảng theo định hướng trải nghiệm. Bước thứ nhất có thể coi là bước chuẩn bị để bước vào chu trình David Kolb.

b. Bước thứ hai: Giáo viên thiết kế và tổ chức trải nghiệm học tập nội dung Đại số 10 cho học sinh

Tùy theo bài học mà giáo viên có thể dùng hình thức chia nhóm và giao nhiệm vụ trải nghiệm như thế nào. Giáo viên có thể thiết kế và tổ chức trải nghiệm cho học sinh theo một một số gợi ý dưới dạng hình thức: trải nghiệm dạng mô hình, trải nghiệm trong liên môn học, trải nghiệm thực tế.

Ngoài ra, với mỗi bài học giáo viên có thể chọn phương pháp, cách thức tổ chức dạy học để những trải nghiệm học tập đạt được hiệu quả cao nhất.

c. Bước thứ ba: Giáo viên giám sát việc học sinh hình thành tri thức mới của nội dung Đại số 10

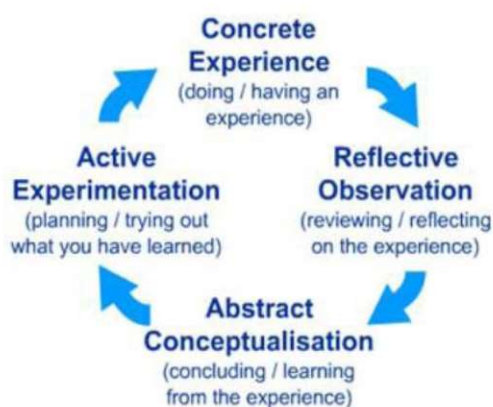
Đây chính là bước tương ứng với bước CE trong chu trình Kolb. Từ những trải nghiệm ở bước thứ hai, dưới sự giám sát của giáo viên thì học sinh phải tự mình kiến tạo nên tri thức mới của bài học. Ở bước này, giáo viên cần phải đặt những câu hỏi gợi mở cho học

nguyên những gì quan sát được mà người học cần phải áp dụng tư duy của mình vào những gì quan sát, thu thập được, kết hợp với kinh nghiệm sẵn có của cá nhân để hình thành nên khái niệm mang tính chất trừu tượng.

- *Bước thứ tư: Thử nghiệm trong tình huống mới (AE - Active Experimentation).*

Để kiểm chứng lại việc hình thành khái niệm trừu tượng ở bước thứ ba có đúng đắn hay không thì người học cần thử nghiệm trong tình huống mới. Tình huống này phải là trải nghiệm có liên quan đến trải nghiệm trước đó và có tính logic trước sau, có tính kế thừa.

Điều này được mô tả cụ thể là một vòng tròn khép kín như hình sau:



Hình 1: Chu trình bốn giai đoạn học tập trải nghiệm của David Kolb

Đây chỉ là một mô tả đơn giản dưới dạng chu trình. Tuy nhiên học qua trải nghiệm là một quá trình có tính kế thừa những kinh nghiệm sẵn có, và do đó nó phải được mô tả dưới dạng các

chu trình bốn giai đoạn trên chồng lên nhau dưới dạng xoắn ốc. Ở phía dưới của vòng xoắn này là những kinh nghiệm thu được từ những trải nghiệm đầu tiên dưới dạng kinh nghiệm thô. Càng lên cao thì những kinh nghiệm này càng được phản tư theo mục đích của người học và trở thành những kinh nghiệm tinh hơn so với trước đó. Trong chu trình này dạng xoắn này thì người học có thể tham gia vào chu trình ở một bước bất kỳ.

3.3. Vận dụng chu trình David Kolb vào dạy học nội dung Đại số trong chương trình Toán lớp 10 theo định hướng trải nghiệm cho học sinh

Theo tìm hiểu của tác giả, hiện tại phần lớn giáo viên lựa chọn phương pháp thuyết trình để giảng dạy nội dung Đại số trong chương trình Toán lớp 10. Đây là phương pháp tương đối dễ thực hiện với giáo viên nhưng lại có trở ngại là làm cho kiến thức Đại số mang tính hàn lâm và học sinh không thấy được vai trò của nó đối với các môn học khác, đối với các ứng dụng thực tiễn và đối với khả năng phát triển năng lực người học.

Tuy nhiên, chúng ta phải thừa nhận rằng không phải nội dung nào của Đại số trong chương trình Toán lớp 10 cũng có thể vận dụng phương pháp dạy học trải nghiệm cho hiệu quả cao. Muốn xác định được chính xác nội dung nào cần được chọn lựa thì giáo viên cần trả lời được mấy vấn đề sau:

người học có thể học tập trải nghiệm và từ đó rút ra những kinh nghiệm mới, tri thức mới phục vụ cho mục tiêu của bài học. Hay hiểu một cách đầy đủ thì đây là quá trình người dạy căn cứ vào những kinh nghiệm sẵn có của người học, lựa chọn nội dung học tập phù hợp để tổ chức và định hướng các hoạt động trải nghiệm (có thể là các giác quan hoặc đầu óc) cho người học, qua đó người học rút ra được những kinh nghiệm mới phù hợp với mục tiêu dạy học”.

Một điều khá rõ ràng là dạy học trải nghiệm là một công cụ rất hiệu quả để bồi dưỡng năng lực hành động, năng lực giải quyết tình huống cho học sinh.

3.2. Chu trình David Kolb

David Kolb là nhà tâm lý học, nhà lý luận giáo dục người Mỹ, người đã kế thừa triết lý giáo dục kinh nghiệm của John Dewey, Kurt Lewin,.. và có nhiều nghiên cứu về dạy học trải nghiệm. Lý thuyết học tập kinh nghiệm của David Kolb là một trong những lý thuyết giáo dục nổi tiếng nhất trong giáo dục đại học. Năm 1984, trong tác phẩm “Trải nghiệm học tập: Kinh nghiệm là nguồn học tập và phát triển”, ông đã giới thiệu một chu trình học tập qua trải nghiệm được gọi là chu trình David Kolb [2]. Cốt lõi của chu trình bốn giai đoạn của David Kolb là một mô tả dưới dạng chu trình cho thấy kinh nghiệm học tập được dịch chuyển như thế nào qua sự

phản ánh thành các khái niệm, hướng dẫn cho thử nghiệm tích cực và lựa chọn trải nghiệm mới. Chu trình này là một vòng tròn khép kín bao gồm bốn bước học tập:

- *Bước thứ nhất: Trải nghiệm cụ thể (CE - Concrete Experience).*

Đây là bước mà người học “nhúng mình” vào trong trải nghiệm học tập mà giáo viên tổ chức. Trong bước này, người học phải huy động tối đa những kinh nghiệm sẵn có và sàng lọc những kinh nghiệm liên quan đến trải nghiệm học tập đang diễn ra.

- *Bước thứ hai: Quan sát, đối chiếu và phản hồi (RO - Reflective Observation).*

Sau bước thứ nhất (CE) và đã tham gia trải nghiệm học tập, người học sẽ phải quan sát sự vật hiện tượng đang xảy ra trong bài học, phản ánh vào đầu óc mình, kết hợp với những kinh nghiệm sẵn có liên quan. Đây là bước mà người học phải trải nghiệm để từ đó hình thành lên khái niệm trừu tượng ở bước tiếp theo.

- *Bước thứ ba: Hình thành khái niệm trừu tượng (AC - Abstract Conceptualization).*

Bước này gắn liền với đặc trưng có tính phản tư của trải nghiệm. Ở bước thứ hai, người học quan sát, đối chiếu và phản hồi nhưng không phải sử dụng y

vấn đề trong thực tế cuộc sống và phản ánh trở lại vào chính các hoạt động đó để nâng cao kiến thức, phát triển kỹ năng và làm sáng tỏ giá trị” [2]. Như vậy, David Kolb cho rằng học tập qua trải nghiệm có thể hiểu là hoạt động học thông qua làm, thông qua hành động rồi từ đó người học rút ra những tri thức cần thiết.

Theo Phan Trọng Ngọ, Lê Minh Nguyệt thì “Học trải nghiệm là quá trình tạo ra kinh nghiệm mới (năng lực hành động mới) trên cơ sở trải nghiệm thực tế, dựa trên những đánh giá, phân tích những kinh nghiệm đã có” [7]. Đây là định nghĩa học trải nghiệm có liên quan đến năng lực và đánh giá.

Tác giả đồng tình với các quan điểm trên về vấn đề học tập trải nghiệm, đó là hình thức học tập mà trong đó người học tham gia vào các trải nghiệm học tập, quan sát và phản ánh sự vật hiện tượng diễn ra, rồi chiêm nghiệm thành các tri thức mà người học cho là có ích để phục vụ cho các hoạt động học tập ở mức cao hơn.

3.1.2. Dạy học dựa trên lý thuyết học tập qua trải nghiệm

Bên cạnh khái niệm “học tập qua trải nghiệm” thì còn có khái niệm tương ứng với nó là “dạy học trải nghiệm”. Có thể nói, tùy theo đối tượng trải nghiệm, tùy theo mục đích dạy học trải nghiệm mà người dạy sẽ có sự lựa chọn phương pháp, cách thức tổ chức dạy học thích

hợp, như là: phương pháp dạy học khám phá, phương pháp dạy học theo dự án,... Mỗi bài học có những mục tiêu kiến thức, mục tiêu năng lực khác nhau nên người dạy sử dụng phương pháp, cách thức tổ chức dạy học sao cho linh hoạt chứ không nên cứng nhắc sao cho dạy học trải nghiệm được hiệu quả. Điều này được quyết định bởi cách thức tổ chức của người dạy.

Theo Lê Thị Hoài Thương [8]: Tổ chức hoạt động trải nghiệm là cách thức tổ chức hoạt động giáo dục, trong đó dưới sự hướng dẫn và tổ chức của nhà giáo dục, từng cá nhân học sinh được trực tiếp tham gia vào các hoạt động thực tiễn khác nhau của đời sống gia đình, nhà trường cũng như ngoài xã hội với tư cách là chủ thể của hoạt động, qua đó phát triển năng lực thực tiễn, phẩm chất và phát huy tiềm năng sáng tạo của học sinh. Nói cách khác, tổ chức hoạt động trải nghiệm chính là giáo viên tạo cơ hội cho học sinh trải nghiệm trong thực tiễn để tích lũy và chiêm nghiệm các kinh nghiệm, từ đó có thể khái quát thành sự hiểu biết theo cách của riêng mình; đồng thời, quan trọng hơn là chuyển hóa từ những điều đã làm được qua trải nghiệm thành năng lực, phẩm chất cá nhân của bản thân. Còn theo Tạ Quang Đông [3]: bản chất của dạy học dựa trên lý thuyết học tập qua trải nghiệm là quá trình người dạy tổ chức các hoạt động học tập cho người học để

thuyết kiến tạo vì ông luôn gắn chặt việc học với một hoạt động trải nghiệm cụ thể, từ đó đưa đến yêu cầu phải thay đổi cấu trúc và cải cách hệ thống trường học Mỹ. Ở đó, nhà trường và thầy cô giáo phải tạo ra điều kiện tốt nhất để học sinh tiếp cận các hoạt động trải nghiệm, từ đó kiến thức được nảy sinh từ trải nghiệm và bằng trải nghiệm một cách sáng tạo [4], [5].

Ở Việt Nam, Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể ban hành đã thể hiện sự quan tâm đúng mức tới hoạt động giáo dục trải nghiệm bằng việc đổi mới hoàn toàn nội dung này so với trước kia, do PGS.TS Đinh Thị Kim Thoa làm tổng chủ biên phần biên soạn cho hoạt động này. Được đưa vào dạy chính thức đối với các lớp đầu cấp với thời lượng 2 tiết/1 tuần, hoạt động giáo dục trải nghiệm đã thể hiện được tầm quan trọng của nó trong chương trình giáo dục phổ thông tổng thể, đồng thời đã góp phần đưa học tập trải nghiệm dần trở thành một xu hướng trong học tập hiện nay [1]. Đã có nhiều nghiên cứu về học tập trải nghiệm cho học sinh THPT, trong đó phải kể đến các luận án tiến sĩ của tác giả Võ Trung Minh (2015), Nguyễn Văn Bảy (2015), Nguyễn Hữu Tuyền (2019), Tạ Quang Đông (2023) và một số bài báo liên quan như: *Dạy học khái niệm “Biến cố độc lập” (Toán 11) theo mô hình học tập trải nghiệm* (Trần Sỹ Nam, Trần Văn Trung, Phạm Ngọc Quỳnh Lâm, Tạp chí Giáo

dục, 2024, 24(17), 13-17), *Học tập trải nghiệm - Lí thuyết và vận dụng vào thiết kế, tổ chức hoạt động trải nghiệm trong môn học ở trường phổ thông* (Đào Thị Ngọc Minh, Nguyễn Thị Hằng, Tạp chí Giáo dục, 2018, 433, 36-40), *Dạy học khái niệm xác suất ở lớp 11 thông qua hoạt động trải nghiệm* (Nguyễn Thị Nga, Tạp chí Khoa học, Trường Đại học Sư phạm Thành phố Hồ Chí Minh, 2021, 2, 285-298)...

3. NỘI DUNG

3.1. Lí thuyết học tập qua trải nghiệm và dạy học dựa vào lí thuyết học tập qua trải nghiệm

3.1.1. Lí thuyết học tập qua trải nghiệm

Lí thuyết về kinh nghiệm của John Dewey được xây dựng dựa trên nền tảng là kinh nghiệm (experience) và thực nghiệm (experiment). Theo quan điểm của ông thì “Học tập qua trải nghiệm” là quá trình người học tham gia vào quá trình trải nghiệm, họ chiêm nghiệm lại, phản ánh lại vào đầu óc (hay còn gọi là phản tư), từ đó tạo cơ sở cho sự đánh giá, xác định được những gì có ích, cần phải ghi nhớ lại để sử dụng vào các hoạt động khác sau này [4].

David A.Kolb thì cho rằng “Học tập trải nghiệm là một triết lí và phương pháp trong đó giáo dục có mục đích hướng vào kinh nghiệm trực tiếp của người học thông qua các hoạt động tập trung vào các

provided for teachers to effectively implement the teaching approaches according to students' experiential learning orientation.

Keywords: David Kolb; experience; algebra 10.

1. MỞ ĐẦU

Chương trình giáo dục phổ thông tổng thể [1] đã thể hiện những đổi mới rất tích cực về mặt nội dung, trong đó đáng chú ý phải nói đến là nội dung giáo dục trải nghiệm. Điểm cốt lõi của Chương trình là việc thay đổi mục tiêu và nội dung giáo dục từ tiếp cận kiến thức sang tiếp cận năng lực người học. Điều này kéo theo đòi hỏi thay đổi phương pháp dạy học. Đa số các nhà nghiên cứu giáo dục đều thừa nhận rằng phương pháp dạy học theo định hướng trải nghiệm là phương pháp mang lại hiệu quả trong việc phát triển năng lực người học.

Nói đến giáo dục trải nghiệm nói chung và lí thuyết học tập qua trải nghiệm cũng như dạy học dựa vào lí thuyết trải nghiệm nói riêng là phải kể đến những nhà giáo dục đặt nền móng từ nửa đầu của thế kỷ XX như là John Dewey, Jean Piaget, Kurt Lewin,... Đến năm 1984, David Kolb đã nghiên cứu và đưa ra chu trình học tập qua trải nghiệm gồm bốn bước và được đông đảo các nhà nghiên cứu giáo dục thừa nhận.

Tuy nhiên, các nghiên cứu gần đây ở nước ta về vấn đề này cũng chỉ dừng ở mức tổng quan và lí thuyết. Hầu như

chưa có nghiên cứu nào đề cập đến việc vận dụng chu trình của David Kolb vào dạy học một cách chi tiết. Bài viết này sẽ phân tích và từ đó đề ra hướng vận dụng chu trình này vào dạy học Đại số lớp 10 cho học sinh.

2. TỔNG QUAN NGHIÊN CỨU

Nhà sư phạm lỗi lạc người Tiệp Khắc là Jan Amos Komensky quan niệm rằng: Học là phải dựa vào những trải nghiệm với sự vật cụ thể, với môi trường tự nhiên và những gì người ta học được là từ giác quan mang lại. Dạy phải dựa vào những kinh nghiệm sẵn có của người học, có tính phù hợp với đối tượng, trực quan và phải tuân theo nguyên tắc thích ứng với môi trường. Những quan điểm này của ông về vấn đề dạy và học đã thể hiện tính trải nghiệm khá rõ ràng [6].

Tiếp nối những ý tưởng mạnh mẽ về học tập trải nghiệm trên của Komensky, Jean Jacques Rousseau và Johann Heinrich Pestalozzi, trong nửa cuối của thế kỷ XIX và nửa đầu của thế kỷ XX, John Dewey (1859 – 1952), nhà giáo dục học người Mỹ, là người khởi xướng một triết lý giáo dục mới là lý thuyết học tập thực dụng. Các công trình của ông có ý nghĩa cơ bản với

NGHIÊN CỨU CHU TRÌNH DAVID KOLB VỀ HỌC TẬP QUA TRẢI NGHIỆM VÀ VẬN DỤNG VÀO DẠY HỌC NỘI DUNG ĐẠI SỐ TRONG CHƯƠNG TRÌNH TOÁN LỚP 10 THEO ĐỊNH HƯỚNG TRẢI NGHIỆM CHO HỌC SINH

Tạ Quang Đông¹, Tô Thị Linh²

¹*Trường THPT Lê Hồng Phong, Hồng Bàng, Hải Phòng*

²*Trường THPT Chuyên Trần Phú, Hải An, Hải Phòng*

Email: dongtaquang@gmail.com

Ngày nhận bài: 10/3/2025

Ngày PB đánh giá: 25/3/2025

Ngày duyệt đăng: 26/3/2025

Tóm tắt: Bài viết phân tích những luận điểm cốt lõi trong lý thuyết học tập qua trải nghiệm nói chung và chu trình bốn bước của David Kolb nói riêng. Theo đó, học tập qua trải nghiệm phải gồm các bước tuần tự: Từ các kinh nghiệm cụ thể - Quan sát, đối chiếu và phản hồi - Hình thành khái niệm trừu tượng - Thử nghiệm trong tình huống mới. Bài viết cũng phân tích việc vận dụng chu trình của David Kolb vào đối tượng cụ thể là dạy học nội dung Đại số trong chương trình Toán lớp 10. Từ đó đưa ra những chỉ dẫn có ích cho các giáo viên khi thực hiện dạy học nội dung này theo định hướng trải nghiệm cho học sinh.

Từ khoá: David Kolb; trải nghiệm; đại số 10.

RESEARCH ON DAVID KOLB'S EXPERIENTIAL LEARNING CYCLE AND ITS APPLICATION IN TEACHING ALGEBRA IN THE 10th-GRADE MATHEMATICS CURRICULUM THROUGH AN EXPERIENTIAL LEARNING APPROACH FOR STUDENT

Abstract: The article analyzes the core arguments of experiential learning theory in general and David Kolb's four-stage learning cycle in particular. According to this theory, experiential learning must follow a sequential process: from specific experiences - observation, comparison, and reflection - formation of abstract concepts - experimentation in new situations. The article also makes an analysis of the application of Kolb's cycle into a specific context - teaching Algebra in the 10th-grade mathematics curriculum. Based on the findings, these useful guidelines are