

VẬN DỤNG MÔ HÌNH GIÁO DỤC TRẢI NGHIỆM CỦA DAVID A. KOLB TRONG TỔ CHỨC HOẠT ĐỘNG KHÁM PHÁ MÔI TRƯỜNG XUNG QUANH CHO TRẺ MẪU GIÁO

Lê Thị Hòa

Trường Đại học Thủ đô Hà Nội

Tóm tắt: Hoạt động khám phá môi trường xung quanh là hoạt động giúp trẻ hình thành, phát triển năng lực trí tuệ và các năng lực giải quyết các vấn đề thực tiễn cho trẻ mầm non. Vận dụng mô hình giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb vào việc tổ chức hoạt động khám phá môi trường xung quanh mang đến nhiều ý nghĩa tích cực đối với việc hình thành năng lực trí tuệ và các năng lực giải quyết các vấn đề thực tiễn cho trẻ mầm non. Bài viết đưa ra một số vấn đề lý luận về mô hình giáo dục của David A. Kolb và quy trình vận dụng mô hình giáo dục trải nghiệm vào quá trình tổ chức hoạt động trẻ mẫu giáo khám phá môi trường xung quanh.

Từ khóa: Giáo dục trải nghiệm, khám phá, môi trường xung quanh, tổ chức hoạt động, trẻ mẫu giáo.

Nhận bài ngày 11.10.2023; gửi phản biện, chỉnh sửa và duyệt đăng ngày 26.12.2023

Liên hệ tác giả: Lê Thị Hoà; Email: lthoa@daihocthudo.edu.vn

1. MỞ ĐẦU

Giáo dục trải nghiệm (GDTN) là một cách học thông qua thực hành, với quan niệm việc học là quá trình tạo ra tri thức mới trên cơ sở trải nghiệm thực tế, dựa trên những đánh giá, phân tích những kinh nghiệm, kiến thức sẵn có. Đã có nhiều tác giả nghiên cứu về GDTN, trong đó nổi bật là tư tưởng của của John Dewey với triết lý giáo dục đề cao vai trò kinh nghiệm. Ông cho rằng “*Lí thuyết về kinh nghiệm phải được thực hiện hóa thông qua thực nghiệm*” [1]. Vygotsky với lý thuyết về vùng phát triển gần nhất cũng thể hiện rõ quan điểm giáo dục dựa trên kinh nghiệm của trẻ [2]. Kế thừa các quan điểm của các nhà tâm lý, giáo dục đi trước David A. Kolb (1984) đã đưa ra lý thuyết hoạt động trải nghiệm (HĐTN) gồm 4 giai đoạn. Ông cho rằng “*việc học đòi hỏi phải tiếp thu các khái niệm trừu tượng để sau đó có thể áp dụng linh hoạt trong nhiều tình huống. Do đó, kiến thức được tạo ra thông qua sự biến đổi của kinh nghiệm*” [3].

Trong các lý thuyết về mô hình giáo dục trải nghiệm, mô hình GDTN của David A. Kolb được ứng dụng rộng rãi nhất ở nhiều lĩnh vực khác nhau. Trong những năm gần đây, mô hình GDTN này đã được áp dụng vào lĩnh vực GDMN vì sự phù hợp và tính ưu việt của mô hình này trong quá trình tổ chức các hoạt động giáo dục trẻ. Mô hình GDTN của David A. Kolb hoàn toàn phù hợp với trẻ mầm non vì đặc điểm tư duy của trẻ đòi hỏi trẻ phải tương tác trực tiếp với môi trường, vốn kinh nghiệm còn ít nên trẻ cần được tạo điều kiện và cơ hội tích lũy

thông qua các trải nghiệm trực tiếp, việc học của trẻ bắt đầu từ xúc cảm nên cho qua trải nghiệm cụ thể mới tạo được dấu ấn cảm xúc, kích thích trẻ tích cực lĩnh hội kinh nghiệm.

Hoạt động cho trẻ khám phá môi trường xung quanh (MTXQ) là hoạt động giúp trẻ rèn luyện và phát triển các năng lực nhận thức, củng cố mở rộng cho trẻ các tri thức về môi trường xung quanh. Đồng thời, giáo dục trẻ cách ứng xử với môi trường để từ đó có thể thích ứng tốt với cuộc sống xung quanh, giúp trẻ linh hoạt, vận dụng kiến thức, kinh nghiệm của bản thân vào việc giải quyết các vấn đề thực tiễn cuộc sống hàng ngày. Để việc tổ chức hoạt động khám phá MTXQ hiệu quả đòi hỏi giáo viên (GV) cần tạo cơ hội trẻ khám phá MTXQ bằng các cách khác nhau dựa trên nhu cầu, hứng thú, khả năng và thể mạnh của từng trẻ. Tổ chức đa dạng các hoạt động cho trẻ tiếp xúc, trải nghiệm với các sự vật hiện tượng của môi trường xung quanh bằng các giác quan, thông qua đó để trẻ hiểu biết về đặc điểm, thuộc tính của sự vật, hiện tượng, các mối quan hệ qua lại, sự thay đổi và phát triển của chúng. Vì vậy, việc áp dụng mô hình trải nghiệm vào việc tổ chức cho trẻ khám phá MTXQ phù hợp với các học của trẻ nhỏ.

Vận dụng GDTN vào việc cho trẻ MG khám phá MTXQ là phù hợp đặc điểm nhận thức của trẻ, phù hợp với quá trình lĩnh hội tri thức ở trẻ, đó là từ trải nghiệm thực tế đến hình thành khái niệm và ứng dụng tri thức vào cuộc sống. Vận dụng mô hình GDTN của David Kold vào tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ giúp cho việc khám phá MTXQ trở nên thú vị hơn bằng những trải nghiệm thực tế, trẻ được sáng tạo và phát huy tối đa tính tích cực trong hoạt động. Bên cạnh đó, giúp trẻ linh hoạt trong việc sử dụng những kiến thức, kinh nghiệm về MTXQ để giải quyết các vấn đề thực tiễn cuộc sống xung quanh trẻ. Vận dụng mô hình GDTN của David A. Kolb vào việc tổ chức cho trẻ khám phá MTXQ là một trong những giải pháp đổi mới giáo dục mầm non theo hướng tiếp cận phát triển năng lực cho trẻ, nhằm đạt được tốt nhất mục tiêu giáo dục mầm non trong giai đoạn hiện nay theo quan điểm “*lấy trẻ làm trung tâm*” và “*học thông qua chơi và trải nghiệm*”.

2. KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

2.1. Một số khái niệm

- *Giáo dục trải nghiệm*

Theo Từ điển tiếng Việt của tác giả Hoàng Phê (2012) “*Trải nghiệm là sự trải qua và chiêm nghiệm một quá trình*” [4]; theo Hoàng Thị Phương (2018) “*Trải nghiệm là quá trình cá nhân được tham dự hay tiếp xúc, tương tác trực tiếp, được chiêm nghiệm, tự tích lũy kiến thức, kỹ năng, thái độ tạo thành kinh nghiệm riêng của bản thân*” [5].

Tác giả Hoàng Thị Phương (2018) cũng đã đưa ra khái niệm “*giáo dục trải nghiệm được hiểu là phương thức sử dụng các hoạt động giáo dục, trong đó giáo viên là người thiết kế, tổ chức, hướng dẫn các hoạt động để trẻ trực tiếp tham dự hay tiếp xúc, tương tác trực tiếp, được chiêm nghiệm, tự tích lũy kiến thức, kỹ năng, thái độ tạo thành kinh nghiệm riêng của bản thân*” [5]. Như vậy, theo khái niệm trên, giáo dục trải nghiệm cho trẻ mầm non phụ thuộc lớn vào nhà giáo dục hay cụ thể là giáo viên, cách thức giáo viên sử dụng để cho trẻ huy động vốn kinh nghiệm thực tiễn, tích lũy và có những hiểu biết mới thu từ những trải nghiệm thực tế. Quá trình này giáo viên cần tạo ra cho trẻ nhiều cơ hội để thể hiện khả năng, năng lực thực tiễn của bản thân, khai thác tiềm năng của trẻ trong quá trình tương tác với MTXQ.

- *Tổ chức hoạt động khám phá môi trường xung quanh*

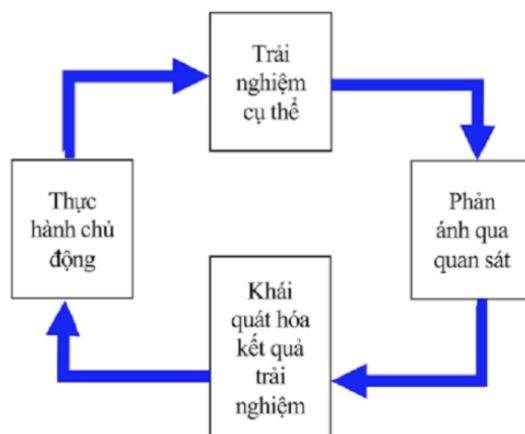
Tổ chức hoạt động khám phá MTXQ chính là việc GV tạo ra các điều kiện, cơ hội và tổ chức các hoạt động để cho trẻ tích cực tìm tòi, khám phá ra những điều thú vị về các sự vật và hiện tượng xung quanh trẻ. Đây thực chất là việc GV tạo ra môi trường, tạo ra các tình huống và tổ chức các hoạt động cho trẻ tiếp xúc, trải nghiệm với các sự vật hiện tượng của môi trường xung quanh, thông qua đó để trẻ hiểu biết về đặc điểm, thuộc tính của sự vật, hiện tượng, các mối quan hệ qua lại, sự thay đổi và phát triển của chúng. Đặc biệt, thông qua hoạt động khám phá trẻ học được các kỹ năng quan sát, so sánh, phân loại, giải quyết vấn đề [6].

- *Vận dụng mô hình giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb trong tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ*

Mô hình giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb gồm 4 giai đoạn cụ thể: (i) Trải nghiệm cụ thể - (ii) Phản ánh qua quan sát – (iii) Khái quát hóa kết quả trải nghiệm – (iv) Thực hành chủ động. Vận dụng mô hình giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb trong tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ là quá trình giáo viên tổ chức, hướng dẫn các hoạt động cho trẻ KPMTXQ theo 4 giai đoạn học tập trải nghiệm bắt đầu từ việc tổ chức cho trẻ trải nghiệm, tương tác trực tiếp, được chia sẻ và rút kinh nghiệm, tự tích lũy kiến thức, kỹ năng, thái độ tạo thành kinh nghiệm riêng của bản thân với MTXQ. Từ đó, giúp trẻ chủ động, sáng tạo vận dụng kiến thức, kỹ năng để giải quyết các vấn đề thực tiễn, tạo cơ hội cho trẻ thể hiện năng lực của bản thân và phát huy tiềm năng vốn có của mình.

2.2. Mô hình giáo dục trải nghiệm David A. Kolb

Theo David A. Kolb (1984), *học tập trải nghiệm có thể được định nghĩa là một quá trình học tập mà kiến thức là kết quả của sự kết hợp giữa việc nắm bắt và biến đổi một kinh nghiệm. Kolb cho rằng việc học đòi hỏi phải tiếp thu các khái niệm trừu tượng để sau đó có thể áp dụng linh hoạt trong nhiều tình huống. Do đó, kiến thức được tạo ra thông qua sự biến đổi của kinh nghiệm*" [3]. Mô hình giáo dục trải nghiệm được thể hiện ở sơ đồ sau:



Sơ đồ 1. Mô hình giáo dục trải nghiệm David A. Kolb, 1984 [3]

- **Giai đoạn 1: Trải nghiệm thực tế:** Đây là bước đầu tiên của chu trình. Ở giai đoạn này, người học sẽ được tiếp thu kiến thức thông qua các hành vi, hoạt động, thao tác cụ thể, trực tiếp qua những tình huống cụ thể. Như vậy, ở giai đoạn này người học sẽ tham gia vào những trải nghiệm mới, từ đó trực tiếp thu được những kinh nghiệm từ những hoạt động trải nghiệm trong những hoàn cảnh cụ thể.

- Giai đoạn 2: Phản ánh qua quan sát: học thông qua quan sát các hoạt động của người khác hay chiêm nghiệm lại bản thân để suy ngẫm và đúc kết kinh nghiệm. Đây là giai đoạn mà người học cần suy nghĩ và phân tích, thảo luận, chia sẻ về các hoạt động đang diễn ra từ đó đổi chiều, kiểm tra nó theo một cách có hệ thống với những kinh nghiệm sẵn có. Qua đó, mà người học có thể tìm ra những quan điểm, cách nhìn nhận vấn đề đúng đắn và đúc kết kinh nghiệm cho bản thân.

- Giai đoạn 3: Khái quát hóa kết quả của trải nghiệm: Người học dựa sẽ thông qua những gì quan sát, trải nghiệm được để xây dựng nên các khái niệm, tổng hợp và đưa ra những phân tích, đánh giá kinh nghiệm ở giai đoạn quan sát từ đó chiếm lĩnh tri thức mới

- Giai đoạn 4: Thực hành chủ động: Đây là giai đoạn kiểm nghiệm thực tiễn các kiến thức đã được hình thành ở những giai đoạn trước, người học áp dụng vào thực tế, thông qua các tình huống có vấn đề. Như vậy, người học sẽ sử dụng lý thuyết, kết luận của bản thân để giải quyết vấn đề trong thực tiễn.

Như vậy, mô hình GDTN của David A. Kolb được thể hiện bởi một chu trình gồm 4 giai đoạn có mối quan hệ logic với nhau, trong đó người học “chạm đến tất cả các giai đoạn”, kết quả của giai đoạn trước là khởi đầu, điểm tựa của giai đoạn sau. Kiến thức, kinh nghiệm mới được hình thành được đưa vào kiểm nghiệm trong tình huống mới và nó lại trở thành kinh nghiệm có sẵn, kinh nghiệm cụ thể và là trải nghiệm khởi đầu của một chu trình trải nghiệm mới. Thời gian cần thiết để thực mỗi giai đoạn thay đổi phụ thuộc vào đặc điểm nhận thức, kinh nghiệm của mỗi cá nhân.

2.3. Sự phù hợp của việc vận dụng mô hình giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb vào tổ chức hoạt động cho trẻ MG khám phá môi trường xung quanh

- Vận dụng mô hình GDTN vào tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ phù hợp với đặc điểm nhận thức và quá trình lĩnh hội tri thức của trẻ MG

Vận dụng mô hình GDTN vào tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ hoàn toàn phù hợp với trẻ MG vì đặc điểm nhận thức của trẻ đòi hỏi phải tương tác trực tiếp với môi trường, kinh nghiệm còn ít nên trẻ cần được tạo điều kiện và cơ hội tích lũy thông qua các trải nghiệm trực tiếp, việc học của trẻ bắt đầu từ xúc cảm nên cho qua trải nghiệm cụ thể mới tạo được dấu ấn cảm xúc, kích thích trẻ tích cực lĩnh hội kinh nghiệm.

Theo Hoàng Thị Phương (2012), quá trình lĩnh hội tri thức về MTXQ của trẻ trải qua 3 giai đoạn gồm: giai đoạn khảo sát, giai đoạn hình thành khái niệm và giai đoạn ứng dụng [6]. Như vậy, quá trình lĩnh hội này phù hợp với giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb khi đều thống nhất quá trình trẻ khám phá MTXQ cần trải qua việc tiếp xúc trực tiếp với đối tượng (cho trẻ trải nghiệm trực tiếp với đối tượng trong hoàn cảnh cụ thể), quan sát khám phá đặc tính của đối tượng (sử dụng cách thức để khám phá đối tượng) sau đó hình thành tri thức về đối tượng và vận dụng tri thức vào thực tiễn cuộc sống của trẻ. Việc lĩnh hội tri thức hiệu quả ở trẻ phụ thuộc vào đặc điểm của lứa tuổi, kinh nghiệm của trẻ và nhà giáo dục trong việc dẫn dắt điều khiển hoạt động. Như vậy, mô hình giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb với 4 giai đoạn trên rất phù hợp đối với việc cho trẻ khám phá MTXQ, phù hợp với đặc điểm nhận thức và quá trình lĩnh hội tri thức của trẻ. Điều này, giúp trẻ rèn luyện và phát triển năng lực khám phá, phát huy tính tích cực, chủ động của trẻ trong hoạt động khám phá thông qua đó trẻ chiếm lĩnh tri thức về MTXQ dễ dàng và thú vị.

- *Vận dụng mô hình GDTN vào tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ phù hợp với mục đích của việc tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ*

Mục đích của việc tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ là phát triển các năng lực trí tuệ để trẻ có thể phát hiện vấn đề, tích lũy vốn sống và giải quyết các tình huống đơn giản xảy ra trong cuộc sống. Hình thành thái độ tích cực đối với MTXQ. Cung cấp hệ thống kiến thức đơn giản, chính xác, cần thiết về các sự vật, hiện tượng xung quanh [7]. Mô hình GDTN của David A. Kolb cũng hướng tới việc phát triển các năng lực cho trẻ qua quá trình trẻ trải nghiệm và giải quyết vấn đề, giúp trẻ chiếm lĩnh tri thức bằng con đường trải nghiệm một cách đầy hứng thú từ đó trẻ tự mình chiếm lĩnh kiến thức, kỹ năng, thái độ để tạo thành kinh nghiệm riêng của bản thân. Như vậy, qua quá trình cho trẻ trải nghiệm, mục đích của việc tổ chức cho trẻ khám phá MTXQ đạt được nhanh chóng và hiệu quả. Tổ chức hoạt động khám phá MTXQ vận dụng mô hình trải nghiệm hướng tới sự phát triển toàn diện của trẻ để góp phần đạt mục tiêu chung của GDMN.

2.4. Vận dụng mô hình giáo dục trải nghiệm của David A. Kolb vào tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá môi trường xung quanh

2.4.1. Giai đoạn 1: Trẻ trải nghiệm thực tế

Giai đoạn này cần khai thác vốn kinh nghiệm sẵn có của trẻ về MTXQ để khám phá đối tượng cụ thể, trẻ có cơ hội được trải nghiệm trong các hoàn cảnh hoặc tình huống cụ thể để tích lũy kiến thức, kinh nghiệm. Giáo viên (GV) tạo môi trường cho trẻ trải nghiệm và hướng trẻ sẵn sàng tham gia hoạt động trải nghiệm cụ thể với đối tượng cần khám phá. Giai đoạn này, GV giới thiệu chủ đề cho trẻ khám phá, tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá trải nghiệm với đối tượng trong MTXQ

* *Giới thiệu chủ đề khám phá:* Mở đầu hoạt động, GV sử dụng các thủ thuật gây hứng thú hợp lý, thu hút được sự chú ý của trẻ đến đối tượng khám phá. Sử dụng trò chơi, câu đố, bài hát,... dẫn dắt trẻ vào đề tài khám phá. Tuy nhiên, khuyến khích GV sử dụng các hoạt động giúp trẻ hứng thú với đề tài khám phá bằng cách nêu một tình huống/vấn đề xảy ra trong cuộc sống hoặc có thể hỏi trẻ về trải nghiệm trước đó của trẻ có liên quan đến đối tượng mà chúng ta sẽ cho trẻ khám phá. Cách thức tạo tình huống có thể bằng câu hỏi, đọc truyện hoặc xem video để trẻ có thể liên hệ với thực tiễn cuộc sống xung quanh. Trẻ hứng thú để giải quyết những tình huống thực tiễn, điều này góp phần kích thích trí tò mò ham hiểu biết của trẻ về đối tượng cho trẻ khám phá chứ không đơn thuần là tạo cho trẻ tâm trạng hứng khởi khi bắt đầu giờ học.

Ví dụ minh họa về giới thiệu chủ đề khám phá theo hướng trải nghiệm, đề tài “Không khí” cho trẻ 4 -5 tuổi: GV cho trẻ xem video tình huống “hai bạn nhỏ đang chơi đùa, bạn nhỏ muốn bắt không khí lại nhưng chưa biết làm thế nào để bắt không khí”. Trò chuyện với trẻ và dẫn dắt trẻ vào hoạt động: Không khí là gì? Các con thấy không khí ở đâu? Các con có cách nào bắt không khí? Các con đã biết gì về không khí rồi?

*** Tổ chức cho trẻ khám phá trải nghiệm với đối tượng trong MTXQ**

GV cần xác định những hoạt động cụ thể cho trẻ khám phá trải nghiệm với đối tượng, sắp xếp hợp lý các hoạt động cho trẻ trải nghiệm phù hợp. Trong hoạt động này, GV cần kết hợp linh hoạt các phương pháp để tổ chức cho trẻ khám phá trải nghiệm. Ưu tiên sử dụng các phương pháp dạy học tích cực. Đây là hoạt động quan trọng và là hoạt động chính để đạt được mục tiêu

cho trẻ khám phá MTXQ. Khi tổ chức hoạt động khám phá trải nghiệm cần thực hiện những công việc sau:

- *Giao nhiệm vụ khám phá đối tượng MTXQ cụ thể cho nhóm trẻ*: GV giao nhiệm vụ cho trẻ cùng khám phá đối tượng cụ thể trong MTXQ theo hình thức hoạt động nhóm, cho trẻ trải nghiệm với đối tượng cần khám phá. Đó có thể là các hoạt động như quan sát, thực hành trải nghiệm hoặc làm thí nghiệm với đối tượng khám phá theo các nhóm. Hướng dẫn nhóm trẻ trao đổi, phân công công việc cho các thành viên và lựa chọn đồ dùng, dụng cụ phù hợp với công việc đã thực hiện và để ở vị trí của nhóm. Các nhóm trẻ thực hiện nhiệm vụ dưới sự quan sát, hỗ trợ của giáo viên

- *Quá trình trẻ thực hành trải nghiệm khám phá đối tượng*: Trong quá trình trẻ khám phá đối tượng MTXQ, GV cần bao quát trẻ, quan sát trẻ để hỗ trợ trẻ khi cần thiết. Quá trình trẻ thực hiện khám phá đối tượng cần quan sát hành vi và hoạt động của trẻ. Quan sát sự tương tác của các trẻ với nhau như trẻ có trao đổi với các bạn không? Khả năng hợp tác nhóm thế nào? Thái độ, lời nói, hành vi của trẻ trong hoạt động khám phá ra sao? Quan sát sự tương tác của trẻ với đồ dùng, vật liệu mà GV đã chuẩn bị, thao tác với trẻ với đồ dùng và việc thực hiện nhiệm vụ với đồ dùng. Từ đó sự quan sát đó, GV hỗ trợ trẻ khi cần thiết, sự hỗ trợ của GV với trẻ được thực hiện dưới nhiều cách khác nhau như: gợi ý bằng lời hướng dẫn trẻ cách thức thực hiện; Đặt câu hỏi “mở” nhằm thúc đẩy hoạt động của trẻ theo cách của chúng một cách hợp lý. Không can thiệp vào hoạt động của trẻ khi trẻ đang say mê thực hiện các hoạt động khám phá trải nghiệm, điều này có thể làm gián đoạn suy nghĩ của trẻ, làm mất ý tưởng mới đang nảy sinh và quan trọng là làm mất hứng thú của trẻ với hoạt động.

Ví dụ minh họa về hoạt động thực hành khám phá trải nghiệm, đề tài “Không khí” cho trẻ 4 -5 tuổi: GV cho trẻ tham gia trải nghiệm “bắt không khí”, trải nghiệm ném, ngửi và uống không khí; Trải nghiệm cảm giác ngừng thở. Chia nhóm trẻ để cả nhóm thực hiện các hoạt động trải nghiệm và trao đổi về các nội dung vừa trải nghiệm như bắt không khí vào túi nilong sau đó lấy tăm chọc thủng túi quan sát hiện tượng. Sau khi bắt không khí thì túi của con như thế nào? Bên trong túi có gì? Khi chọc tăm vào hiện tượng gì xảy ra? Ghé sát mặt vào con thấy thế nào? Có thấy mùi gì không các con? Vì sao không ngửi thấy gì nhỉ? Khi ngừng thở các con cảm thấy thế nào? Vậy không khí có quan trọng với chúng ta không?

2.4.2. Giai đoạn 2: Phản ánh qua quan sát/Phân tích trải nghiệm

Đây là giai đoạn trẻ chia sẻ kết quả thu được qua quá trình trải nghiệm với đối tượng khám phá ở giai đoạn trước. Ở giai đoạn này GV khuyến khích trẻ chia sẻ kết quả vừa khám phá được. Giai đoạn này được thực hiện như sau:

- *Tổ chức cho trẻ chia sẻ kinh nghiệm qua quá trình trải nghiệm với đối tượng khám phá*

Trong quá trình thực hiện hoạt động khám phá trải nghiệm, trẻ được trực tiếp thực hành trải nghiệm với đối tượng khám phá từ đó biết được đặc điểm tính chất của đối tượng, tích lũy được vốn kinh nghiệm nhất định với đối tượng. Tuy nhiên, trong thời gian trải nghiệm khám phá, trẻ nhận thức về đối tượng còn mơ hồ, chưa rõ ràng. Vì vậy GV cần tiến hành hoạt động giúp trẻ có cơ hội chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ, khơi gợi ấn tượng về đối tượng mà trẻ đã khám phá qua hoạt động trải nghiệm. Điều này giúp GV dễ dàng khái quát hóa, củng cố, mở rộng kiến thức về đối tượng cho trẻ.

Quá trình giúp trẻ chia sẻ kinh nghiệm, rút kinh nghiệm GV có thể sử dụng các phương pháp đàm thoại, quan sát, sử dụng phương tiện trực quan nhằm tạo điều kiện cho trẻ thể hiện cảm xúc và suy nghĩ của mình, vừa kích thích hứng thú làm cho dư âm hoạt động khám phá trải nghiệm lắng đọng sâu trong tiềm thức, phù hợp với nhận thức và cảm xúc của trẻ. Trong quá trình chia sẻ, rút kinh nghiệm với trẻ GV tiến hành lưu ý các vấn đề sau:

- Hướng dẫn trẻ chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ

Hướng dẫn trẻ chia sẻ cảm xúc, suy nghĩ bằng cách sử dụng các câu hỏi về các trải nghiệm mà trẻ đã khám phá đối tượng MTXQ. Khuyến khích trẻ đưa ra nhiều ý kiến, những cảm xúc, suy nghĩ của trẻ như (*Điều gì làm con thích nhất khi hoạt động này? Tại sao con lại thích? Con ấn tượng với hoạt động nào... Ai có sở thích giống bạn? Bạn nào có sở thích khác...*) GV cần tạo điều kiện cho tất cả trẻ được chia sẻ để nói lên được suy nghĩ của bản thân về những việc mà trẻ đã làm được, cảm xúc của trẻ. Trẻ chỉ cần nói lên điều gì đó mà mình thích nhất khi tham gia vào quá trình khám phá, tìm hiểu đối tượng, có ấn tượng khi hoạt động trải nghiệm với đối tượng cùng bạn bè.

- Tổ chức đàm thoại giúp trẻ chia sẻ kinh nghiệm

Khi tổ chức đàm thoại, cần xác định câu hỏi định hướng vào mục đích của hoạt động khám phá. GV tiến hành đàm thoại với trẻ về kinh nghiệm đã trải nghiệm qua quá trình hoạt động. Có thể sử dụng những câu hỏi liên quan đến cảm xúc để lại nhiều ấn tượng cho trẻ, các mối quan hệ của trẻ với quá trình trải nghiệm. Câu hỏi về đối tượng trẻ được trải nghiệm – khám phá và câu hỏi về các hoạt động trẻ đã thực hiện trong quá trình trải nghiệm; Câu hỏi hướng đến việc chia sẻ, kiến thức, kỹ năng, thái độ có được thông qua hoạt động khám phá – trải nghiệm với đối tượng khám phá. Trong quá trình đàm thoại, GV có thể sử dụng tranh ảnh, video về hoạt động trẻ mới thực hiện. Điều này tạo thêm cảm xúc, khắc sâu trí nhớ về đối tượng cho trẻ. Cuối cùng, hệ thống lại những kinh nghiệm trẻ đã chia sẻ và định hướng cho trẻ vận dụng kinh nghiệm vào hoạt động thực hành. Việc này cũng giúp trẻ ghi nhớ các kinh nghiệm đã được học qua quá trình trải nghiệm vì nó đã được rút gọn, dễ nhớ, dễ vận dụng vào thực tiễn.

Ví dụ minh họa về hoạt động chia sẻ kinh nghiệm đề tài “Không khí” cho trẻ 4 -5 tuổi: Chúng mình vừa được làm gì? Các con có thích không? Các con đã bắt không khí như thế nào? Khi lấy tay chọc vào túi không khí các con thấy điều gì xảy ra? Các con được ném thử không khí chưa? Nó có mùi vị gì không? Nếu không có không khí thì chuyện gì sẽ xảy ra?

2.4.3. Giai đoạn 3: Khái quát hóa kết quả trải nghiệm khám phá đối tượng MTXQ

Trong giai đoạn này, GV cần giúp trẻ rút ra kinh nghiệm cho bản thân qua những trải nghiệm ở giai đoạn trên bằng cách tổ chức đàm thoại với trẻ. Đây là cách thức giúp trẻ khái quát hóa lại các kiến thức vừa thu thập được qua quá trình trải nghiệm đối tượng. Việc làm này giúp trẻ ghi nhớ các kinh nghiệm đã học được qua quá trình trải nghiệm vì nó đã được rút gọn, dễ nhớ và dễ vận dụng vào thực tiễn. GV đặt câu hỏi để hệ thống lại kinh nghiệm trẻ đã lĩnh hội qua việc chia sẻ như: Con đã học được gì qua các trải nghiệm với hoạt động này? Con hãy chia sẻ những điều con đã học được qua hoạt động con vừa thực hiện... Trẻ được khuyến khích tự do nói về các kinh nghiệm mà trẻ đã được lĩnh hội qua hoạt động. GV gợi ý về những nội dung trẻ chưa đề cập đến để trẻ suy nghĩ và tự rút ra bài học kinh nghiệm cho bản thân. Cuối cùng, GV hệ thống lại các kinh nghiệm mà trẻ đã chia sẻ về đối tượng mà trẻ khám phá

Ví dụ minh họa về hoạt động rút kinh nghiệm đề tài “Không khí” cho trẻ 4 -5 tuổi:

GV đặt câu hỏi để hệ thống lại kinh nghiệm trẻ đã lĩnh hội qua việc chia sẻ như: Con đã học được gì qua các trải nghiệm với không khí? Con hãy chia sẻ những điều con đã học được qua hoạt động con vừa thực hiện? Không khí có những đặc điểm gì? Nó có tác dụng gì với chúng ta? GV giúp trẻ rút kinh nghiệm: không khí có ở xung quanh chúng ta; Không khí không màu, không mùi, không vị; Không khí rất cần cho sự sống, nếu không có không khí chúng ta sẽ không thở được

2.4.4. Giai đoạn 4: Thực hành chủ động (vận dụng tri thức, kinh nghiệm về MTXQ vào thực tiễn)

Sau khi tổ chức cho trẻ chia sẻ và rút kinh nghiệm, GV tổ chức các hoạt động giúp trẻ khắc sâu kinh nghiệm bằng việc luyện tập dưới các hình thức hoạt động hấp dẫn. Dựa trên kinh nghiệm đã lĩnh hội được ở trẻ, GV tổ chức các trò chơi học tập, vận động hoặc tổ chức trò chơi sáng tạo giúp trẻ củng cố lại chủ đề trẻ vừa khám phá. Việc vận dụng kinh nghiệm mà trẻ đã có về đối tượng khám phá không chỉ trong tiết học hay các hoạt động khám phá MTXQ cụ thể mà còn cần tích hợp vào các hoạt động khác trong ngày cho trẻ ở trường mầm non. Đặc biệt, trẻ vận dụng tri thức trẻ khám phá được về MTXQ vào việc giải quyết các tình huống thực tiễn cuộc sống hàng ngày của trẻ.

3. KẾT LUẬN

Vận dụng mô hình GDTN của David A. Kolb vào việc tổ chức hoạt động cho trẻ khám phá MTXQ giúp trẻ phát triển năng lực cá nhân, tăng cường sự tự tin và khả năng giải quyết các vấn đề thực tiễn. Tùy thuộc vào từng chủ đề, độ tuổi GV cần đưa ra các hoạt động cho trẻ trải nghiệm khám phá MTXQ phù hợp, sáng tạo, linh hoạt từ đó phát huy được năng lực nghề nghiệp. Vì vậy, cần có kế hoạch bồi dưỡng nâng cao nhận thức và kỹ năng tổ chức hoạt động khám phá MTXQ theo hướng trải nghiệm cho GV đảm bảo thực hiện có hiệu quả mục đích và nhiệm vụ của việc tổ chức hoạt động khám phá MTXQ cho trẻ qua đó góp phần thúc đẩy chất lượng GDMN hiện nay.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Võ Trung Minh (2015). Giáo dục môi trường dựa vào trải nghiệm trong dạy học môn Khoa học ở tiểu học. *Luận án tiến sĩ Khoa học giáo dục*, Viện Khoa học giáo dục Việt Nam.
2. Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Mental Process*. Cambridge MA: Harvard University Press.
3. Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ Prentice Hall.
4. Hoàng Phê (2012). *Từ điển tiếng Việt*. Nxb. Từ điển Bách khoa.
5. Hoàng Thị Phương (chủ biên 2017). *Tổ chức hoạt động theo hướng trải nghiệm cho trẻ ở trường mầm non*. Nxb. Đại học Sư phạm, Hà Nội.
6. Hoàng Thị Phương (2016). *Lí luận và phương pháp hướng dẫn trẻ làm quen với môi trường xung quanh*. Nxb. Đại học Sư phạm, Hà Nội.
7. Hoàng Thị Oanh, Nguyễn Thị Xuân (2011). *Phương pháp cho trẻ mầm non khám phá khoa học về môi trường xung quanh*. Nxb. Giáo dục Việt Nam, Hà Nội.

APPLYING DAVID A. KOLB'S EXPERIENTIAL LEARNING MODEL TO ORGANIZE ENVIRONMENTAL EXPLORATION ACTIVITIES FOR PRESCHOOL CHILDREN

Abstract: *This article explores the application of David A. Kolb's experiential learning model to the organization of environmental exploration activities for preschool children. Environmental exploration activities provide practical opportunities for the development of intellectual abilities and problem-solving skills in young learners. By incorporating Kolb's experiential learning model, educators can create a structured framework that promotes active engagement, reflection, conceptualization, and experimentation. This article discusses the theoretical foundations of Kolb's educational model and provides practical guidance on applying it to the organization of environmental exploration activities for preschool children.*

Keywords: *Experiential education, exploration, environment, activity organization, preschool children.*